SAMO 590 SIT

NOVA REVIJA ZA IGRE!

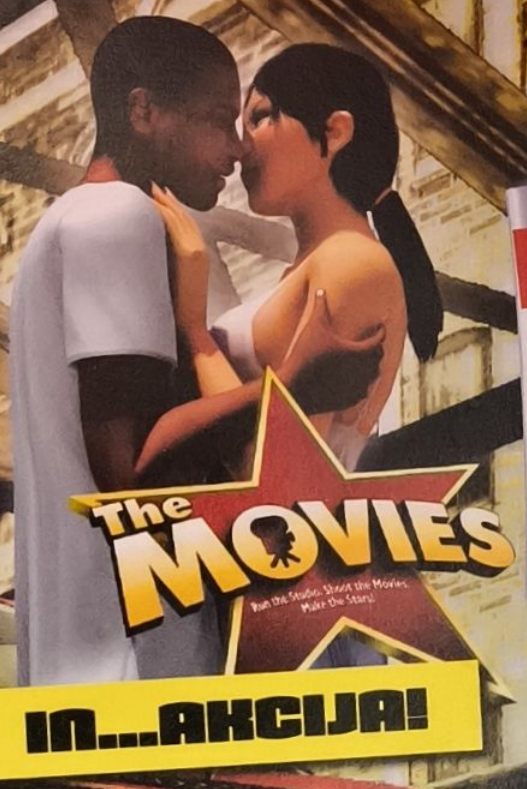
game zone

PRIDRUŽI SE IGRI

Poštnina plačana pri pošti 2102

FIFTI V IGRI

50 CENT *Bulletproof*



XB-360!

PRIHODNOST JE TUKAJ! IN MI SMO JO IGRALI!

IN...AKCIJA!

PREBERI PRVI

NEED FOR SPEED *Most Wanted*

Najhitrejši opis najbolj iskane igre + POSTER!

Kolosalen!

PETER JACKSON'S KING KONG

OPIS + TRIKI ZA PSP

grand theft auto Liberty City Stories

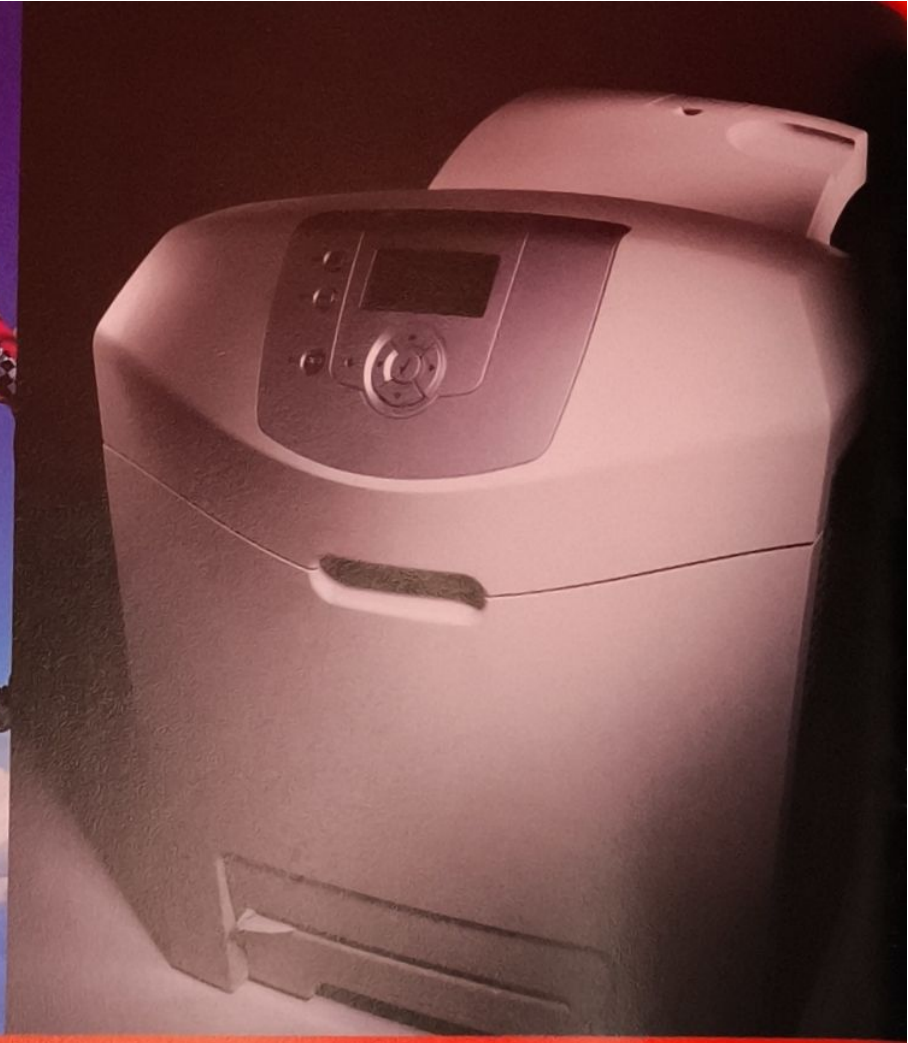
PLUS! » CIVILIZATION 4 » » CALL OF DUTY 2 » » THE WARRIORS » » CITY OF VILLAINS » » MARIO KART » X3: REUNION... »

GZ1 JANUAR 2006 590 SIT

9 771854 378003

ISSN 1854-3766

PC DS GAME BOY ADVANCE N-GAGE XBOX 360 PS3 + 2x POSTER



Za popolnost je včasih potrebnega veliko časa.

Včasih pa ne.

Hitri novi načini za izboljšanje produkcije!

Lexmarkovi novi tiskalniki serije C.

Zakaj bi morali sklepati kompromise med hitrostjo in kvaliteto? Lexmarkovi novi barvni laserski tiskalniki vam ponujajo oboje, vključno z barvnim in črno-belim tiskom in hitrostjo tiska kar 19 strani v minuti! Tiskalniki uporabljajo tudi najbolj inovativno tehnologijo za barvno tiskanje na trgu in še celo paleto orodij za upravljanje s stroški barve.
Še danes obiščite www.lexmark.si

www.alterna-i.si
Prodaja Alterna Intertrade d.d. preko pooblaščenih partnerjev.

Z nami je tiskanje enostavno

LEXMARK™

GameZone
info@gamezone.si
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Miha Jarh
Namestnik urednika Damjan Obal
Grafični urednik
Goran Radinović
Oblikovanje in prelom strani
Aleš Fras
Sodelavci Tomaž Bartolj, Aleksander Hropot, Goran Radinović, Aleš Fras
Ilustracije Boštjan Štumberger
Lektoriranje Zlatka Maher
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Dina Košir, Janja Cebek
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@gamezone.si

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
GameZone naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 2, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@gamezone.si

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz GameZona se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi PCFormat med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. -l. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Zona in GamesMasterja, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

KAZALO

5 Uvodnik
6 Novice iz nogavice
8 Najlonka: XBOX 360 special
10 Pozor, vroče!
10 Hellgate: London
12 Top lestvice
14 Napoved 2006
16 Predigrano
16 Titan Quest
18 Paraworld
19 Crashday
20 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
21 War front: Turning point
21 50 Cent: Bulletproof
22 Shadow of the Colossus
23 Black
24 Bodi zvezda: Pisma bralcev
25 Preigrano
26 The Movies
28 Civilization 4
30 Call of Duty 2
32 NFS: Most Wanted
33 X-men Legends 2/Ultimate Spiderman
34 Day of Defeat: Source
35 Bone/ Vietcong 2
36 Age of Empires 3
37 City of Villains
38 Rag Doll: Kung-Fu/The Chronicles od Narnia
39 Poster
43 Everquest 2: Desert Flames/Warhammer 40k: Winter Assault
44 X3: Reunion
45 LMA Manager 2006
46 King Kong
47 SW: Battlefront 2
48 Gun
49 Warriors
50 Sonic Rush/Mario Kart
51 Pursuit Force/WC Rally Evolved
52 PES 5/Pokemon Emerald
53 TH: American Wasteland/Soul Calibur 3
54 The Matrix: Path of Neo/Genji
55 Resident Evil 4/SSX on Tour
56 GTA: Liberty City Stories
57 WWE Smackdown! vs. Raw 06
58 Viteži resnice: Battlefield 2 vs. Airsoft
60 Bodi zvezda: Tvoj posnetek
62 PSP kotiček
64 Izigrano
64 Fifa 06 in PES 5 triki in nasveti
68 Ostalo
69 0 + 0 = 0
70 Trda igra
71 SuperTest gamepadov
72 Zaigrano: The Chronicles of Narnia
74 Mobilne igre
76 Bodi zvezda: Tvoj izziv
78 Ruralno digitalno: kolumna

ŽENSKE PADAJO NA TAKE FINTE...

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

PCFormat

DVD IZDAJA

Poštnina plačana
pri pošti 2102

NAJBOLJŠA BOŽIČNA DARILA

50 tehnoloških igračk, ki bodo razveselile vse navdušence!

EKSKLUZIVNO

HEKERSKI VDOR V ŽIVO

Vdrli smo v sistem znanega foto studia

Radeon X1800XT

Test najboljše ATI-jeve grafične kartice

140 STRANI
Najobširnejši PCF doslej

OPISI NAJBOLJŠIH IGER

AGE OF EMPIRES III

VOJNE ŠE NI KONEC
CALL OF DUTY 2

DIPLOMAT ALI TIRAN
CIVILIZATION 4

SUPERTEST

MP3

10 najboljših na testu

BREZPLAČNA PRILOGA

LEGENDARNI IGRIČARSKI SISTEMI IN NAJBOLJŠE IGRE VSEH ČASOV

DECEMBER 2005 / 46 / 1 450 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 819009

PRVA BESEDA

Čaka nam svast!! Huh? Ja, res, svaka nam čast! Prva številka je pod kapo. In jaz kot kapo di banda tudi v resnici rad nosim kape. Po možnosti s šiltom. Če je "šiltarca" ameriškega (beri: NBA) izvora toliko bolje. Kapo na stran, šalo dol. Pravzaprav bi moralo biti obratno. Pa ni pomembno. Pomembno je bilo, kar se je pretekli mesec dogajalo v GameZonovih pisarnah, kjer se je vse šibilo pod obilico dela. Tipkovnice so rohnele, procesorji so žareli in nam so ostali kvadratni pogledi ter temno rdeči podočnjaki.

Po tihem upam in na glas razmišljam, da bo GameZone eden tistih resničnosti reka pokazatelj, ki pravi: tiha voda brege dere. Zakaj? Ker smo prišli čisto potiho, brez pompa, brez slinjenja tu in tam ter povsod, a sem kljub vsemu prepričan, da bo zato odmev toliko večji in ravno prav močan, da se bo dotaknil tvoje Evstahijeve cevi. Na lastne oči in branje se lahko o tem prepričaš na vsaki naslednji strani. Veliko boš lahko bral o PSP-ju, novemu Sonyjevemu prenosnem skoraj-vse-zmogljivežu, ki je le nekako priromal v naše loge in si počasi utira pot med mladince in mladinke, med staro in starejše. Med prvimi lahko bereš, kako se je obnesla The Movies, ki se trudi preseči živost in pisanost virtualnega življenja, prvi boš imel priložnost izvedeti, ali je *NFS: Most Wanted* resnično najbolj iskana dirkačina na sončni strani Alp, z uredništvom smo se podali preizkušati, kako se *Battlefield 2* občuti v živo, spesnili smo cel vodič z nasveti in triki za *FIFO 2006* in *PES 5*, pod drobnogled smo vzeli nekaj svežih gamepadov. Uff...kam bi del vse te dobrote? Toliko tega je še za opisati in povedati, a tako malo prostora...

Jare, urednik

EKIPA

MIHA "JARE" JARH

Tri besede, ki ga opišejo: GameZone, filozofija, sociologija, bass kitara, bordojska doga Mica. Tri? Dobro, vredno je bilo poskusiti. Tri je pač pravljično število, ki ponavadi vžge. Kaj je trenutno pri njemu "in"? Magellanov oblak (knjiga, mimogrede) od Stanislawa Lema, avtor, ki ga ima posebej v číslih, Obča sociologija (stari grehi) ter seveda *AOE 3* in vse, kar se premika in cvili na PSP-ju.

TOMAŽ BARTOLJ

Študent poslovne informatike z nenavadno ljubeznijo do palic in ploščkov - in to je vse kar rabi pravi oboževalec hokeja. Ter strenirani zlati prenašalci. Odvisen od sladkarij, filma Top Gun in Ledene dobe. Namesto spanja je fant iz vasi izbral še pisanje za revijo PCF in GZ.

GORAN "GOGI" RADINOVIĆ

Če kdo v pisarni ne pozna besede "delomrznež", je to Goran. Poosebljen *workaholic*. A ko je v igri *Fifa 2006*, mu je za vse malo mar in lahko mu samo postavimo spomenik. V spominsko ploščo pa vgraviramo "Fifaking je v mestu!" Čeravno je levičar, ni levak (ali obratno?), zato mu vsestranske sposobnosti skratka ne gre oporekati. Menda se je ta mesec celo vpisal na ficknes...emm...fitnes, da bo še večji in še bolj močan, da bo nesramno Uredništvo lahko namahal z levo roko.

DAMJAN "D-FOX" OBAL

Lisjak med lisicami! Čeravno Di-Foxu ne bi pripisali kaj več kot mlečnozobosti, ima pravi ugriz. Vprašajte njegove punce, te lisičke zvite. *Romeo (in Julija)* style sicer nekoliko pokvari nenavadna navezanost na Vojno zvezd, predvsem na Luko Nebohodca, a nam je všeč takšen kot je. Dovolj bo časa, da se v to prepričate tudi sami.

QUATTRO

Aleksander rad ruši stereotipe. Robati kmečki mož je enako znan po svoji ljubezni do živali in pridelavi kozjega sira, kot po dolgoletnem pronicljivem, kritičnem pristopu k računalniškim igram in visoki tehnologiji, ki ga neustavljivo privlači. Komaj čaka dan, ko bodo na njegovem posestvu delali roboti. Do takrat pa igra *Civilizacijo* in debatira o odkupnih cenah živine. Na spletnih formumih, jasno.

ALEŠ "FRASEC" FRAS

Aleš "Frasec" Fras je po stažu najmlajši član uredništva in ne moremo mimo dejstva, da je rojen na isti dan ter leto kot...nikoli ne uganeš - Justin Timberlake!! Če mu to kaj pomaga pri lomljenju ženskih src, še ne vemo. Je pa nedvomno pravi lomilec v *FarCry*-ju in *HL2*. Morilska kombinacija, ne? Pa tako mili obrazek, ne bi mu pripisali....

NOVICE IZ NOGAVICE

TOMB RAIDER: LEGEND

LARA IZGLEDA BOLJE KOT KDAJKOLI

Z veseljem sporočamo, da smo v uredništvo dobili sveže slike gospodične Croft. Da, tiste zajčice, ki se rada podi po zaprašenih rovih in plazi čez zidove. Žal je Eidos izzid igre zavlekel v začetek prašnega leta 2006.

Ob pogledu na slike lahko povemo, da bo Lara še bolj simpatična, ostaja pa isto jezikava in predrzna. Plezanje po stenah, potapljanje v temnih jamah, leteče bakle in požrešni arheologi - da, Lara Croft ostaja v odlični formi.

Ne vem, če je Lara kdaj zgledala tako sexi. Uuu, moja mala morska deklica. Kot najboljše scene iz *Baywatch*... Pamela pa lahko gre v pokoj.

CAESAR IV

"In potem sem jim rekel 'veni, vidi, vici' potem pa je so vsi rekli kao 'ni šans stari. Ti si legenda!' In potem sem jaz samo še dodal 'ja ne, kaj te naj. Sem pač tiger.'" Tako smo v GZ prevedli eno izmed Cezarjevih zgodb, ki jih je pripovedoval ob vinu prijateljem v eni izmed Rimskih pivnic.

Caesar IV te postavi ponovno (nazadnje leta 1998) v vlogo imperatorja in usoda Rimskega imperija je v tvojih rokah. Spet boš gradil ceste, skrbel za trgovino, red in požarno varnost. Poskrbite tudi za vse mornarje in legionarje brez žena in si nato oglejte svoje mesto iz različnih zornih kotov. Inovativna kamera je le ena od novosti v primerjavi z ostarelim *Caesar III*. Pustimo se presenetiti in upajmo, da bo igra vsaj takšna kot predhodnik iz leta 1998.

Tom Clancy's SPLINTER CELL 4

Prve informacije o *Splinter Cell 4* šokantne: Sam je kriminalec!

Sam se je boril proti terorističnim skupinam, reševal talce in med drugim preprečeval svetovne vojne in podobne malenkosti. Po pravici povedano, smo nekaj podobnega pričakovali tudi v 4 nadaljevanju kultne igre po predlogi kultnega Tom Clancy-a. Vendar gre očitno tudi Splinter Cell proti spremembam. Počasi bo naš Samo (Sam Fisher - glavni junak igre) prestopil k budističnim menihom in se odločil za celibat. Yeah, right. Kdo pa bi si sicer mislil, da bo nacionalni heroj pristal v zaporu. Samotu namreč umorijo hčerkico in ko nato izstopi iz Tretjega Ešalona (Third Echelon) pristane v zaporu; obtožen ropa in med drugim tudi umora. Prvi screenshot razgali Samota, ki sedi z obrito glavo za rešetkami. Nato boš priča njegovemu pobegu - kdo pa je mislil, da bo človek njegovih spretnosti zdržal brez hamburherjev in pleskavic. Kaj vse se bo dogajalo po pobegu še nismo izvedeli, izvohali pa smo, da se bo Samo spoprijateljil z pokvarjenci iz organizacije John's Brown, ki imajo svojo vojsko. V GZ niti najmanj ne dvomimo v to, da želi mož maščevati umor hčerke. Ne vemo še ali bomo srečali bivšega sodelavca Lamberta in ostale kolege iz službe, morda pa te bodo oni lovili v imenu zakona. Pričakuj zgodbo polno zapletov in mnogo civilnih lokacij.

Igra bi naj izšla v lepih spomladnih dneh leta 2006 za PS2, Xbox, GameCube, PC in tudi za nov Xbox 360. Seveda pa bo GZ tisti, ki bo prinašal sveže novice.

Samov novi prijatelj Jamie dobro skrbi za prijatelja v zaporu. Na primer pod tušem.

SAMOVI NOVI PRIJATELJI

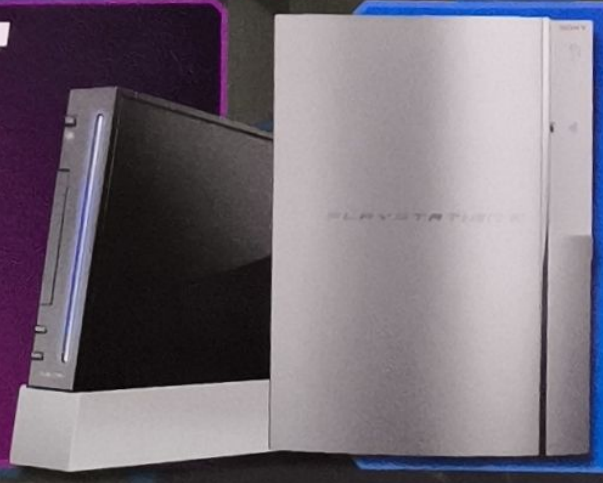
Samova mama mora biti resnično zaskrbljena, ker se sin več kot očitno druži z napačnimi ljudmi. Njegov kamerad je namreč postal Jamie Washington - kriminalec s povezavami v podzemlju New Orleansa, kjer je eden od vodij vojske John's Brown. Skupaj z njim pobegne iz ječe ter se pridruži poredním fantom, da bi maščeval hčerino smrt.

VOJNA KONZOL

Kako se drži konkurenca novega XBOXA?

"REVOLUCIJA"

- Nintendo bo v svet lansiral svojo konzolo Revolution Junija 2006, in to po celem svetu, brez zamika v Evropi in ZDA.
- Direktor Nintenda Satoru Iwata je naznanil, da je osebno zaprosil glavnega razvijalca Miyamamota, da bi z novo konzolo Revolution spet zaslovel tudi glavni junak Mario.
- V decembru je Nintendo tudi obljubil predstavitev nove konzole v Japonskem Kyotu, kjer bi naj predstavili tudi prenovljenega Maria. Mui mui bene.
- In še cena o kateri se šušlja. 200$ v ZDA, 300€ v Evropi in v Veliki Britaniji 200£.



PS3

- Baje se po mestu govori, da se zna prodaja PS3 v Evropi zavleči v leto 2007. Čeprav v Sony-u zatrjujejo da bi je popolnoma mogoče, da konzolo ugledamo že spomladi 2006. Seveda se bojimo, da se ponovi zgodba z PSP...
- Tako kot Xbox 360, bo verjetno tudi PS3 vseboval starševsko kontrolo (parental control).
- Kompatibilnost z igrami za PS2 je po besedah insajderjev samoumevna.
- Sony se hvalisa tudi s sposobnostjo nove konzole poganjati igre v revoluvionarnih 120 okvirčkih na sekundo (fps). Čeprav pa v GZ dvomimo, da bomo do prodaje PS3 premogli doma takšne sprejemnike.
- In še cena... Pičlih 400$ v ZDA, malenkostnih 600€ v Evropi in smešnih 400£ v VB.

EMPIRE EARTH II

Razširi meje v Empire Earth II z The Art of Supremacy

Ko smo že trikrat preigrali *Empire Earth II* nas je VU Games razveselil z novico o dodatku za to odlično strategijo. V masovnem dodatku bodo pred tabo tri nove kampanje. Popelji Egipčane v čas pred Kristusom, osvobodi Ruse izpod tiranije malega, debelega Francoza ali pa pomagaj Masajem (del nove Afriške nacije), ki jim grozi globalizacija. Dodanih je še nekaj kilogramov malenkosti in novosti, lepotnih popravkov ter nekaj novih načinov igranja. Komaj čakamo na Februar, ko bi naj dodatek izšel, saj nas je original navdušil z obsežnostjo in odličnostjo, ki ji lahko dostojno konkurira le *Rome: Total War*. Hura za Empire! Hura za Earth! Hura za dodatke realno časovnim strategijam!

Driver: Parallel Lines

Po Atarijevi polomiji, v sicer zanimivi seriji Driver, Driver 3 želijo založniki in razvijalci serijo Driver vrniti spet na cesto. Grmenje z Mustangom po New Yorku v času 70-ih let in z izjemno fiziko avtomobila še nikoli ni bilo tako zanimivo. Igra bo zabavnejša, bolj poskočna, bolj agresivna ter predvsem hitrejša. Ta dirkačina vse dvome o uspehu razmaže čez celo vetrobransko steklo, vse skupaj pa je pomešano s krvjo (najverjetneje last nedolžnega pešca). GameZone že srbijo prsti, da bi se zapeljal okoli bloka...

PS2 z napako?

Nova *satin slimline* PS2 konzola je že pristala na policah po Japonski. In naj izgleda še tako mega in kul, ima dejansko velik problem saj ni kompatibilna z približno 40 igrami za PS One in 9 igrami za PS2. Med njimi sta tudi izjemni Tekken 5 in Hitman: Contracts.

Spielberg + EA

Holivudski režiser Steven Spielberg je podpisal pogodbo z založnikom EA v kateri piše, da bo bradatež izvršni producent treh iger nove generacije. EA zatrjuje, da nobena igra ne bo bazirala na katerem izmed režiserjevih filmov, bodo pa bojda igre sila privlačne za [illegible] igralstvo.

PSP Movie Player

Če želiš iz svojega PSP-ja iztisniti največ, kar se da, je ta genialni izdelek razlog za tvoje veselje. Preko priloženega USB kabla lahko povežemo PC s PSP-jem in z lahkoto pretvorimo vse formate (DivX, MPEG, AVI in MOV) v PSP formate, spremenimo CD-je v MP3-je... Poleg tega zadevščina omogoča dostopanje do kod (goljufij) in shranjenih iger, dopušča pa tudi

RESI za DS

Konec januarja je napovedan izid Nintendo DS verzije krvave *Resident Evil* z imenom *Deadly Silence*. Razkrita sta dva načina igranja; prvi, imenovan Rebirth, je prirejen in vključuje interakcijo preko zaslona na dotik, drugi pa je klasičen Classic mode, kjer je vse enako kot v originalnem *Resi*.

Pokemanija

Komaj je [illegible] ljubezen do serije Pokemon, je prišel [illegible], ki je poskrbel, da smo ponovno [illegible] *Poke-žogice*. Nintendo pa je poskrbel tudi za prihodnost malih pošasti, saj nas bo zasipal z novimi naslovi. Prva novost je sicer prispela je na japonskem pod imenom Pokemon [illegible], ki je namenjena Nintendu DS. Za nas zanimivejši sta dve igri iz serije Mysterious Pokemon Dungeon za GBA in DS. DS edicija je naslovljena Blue Rescue Force, edicija za GBA pa je rdeče obarvana - Red Rescue Force. Obe omogočata igranje z Pokemoni namesto z tečnimi trenerji, bodi Charmander ali pa celo mogočni Pikachu. Žal pred poletjem 2006 teh sladič v Sloveniji ne bo moč okusiti.

FIFA STREET 2

Ni nam jasno zakaj ima igralec golmanske rokavice.

FIFA Street je bil odličen primer svetovne ideje, ki je pa bila slabo izvedena. Igra pa je kljub temu uspešno prodajana in EA je že zaposlen z nadaljevanjem, ki bo tukaj izjemno hitro. Kot jasno nasprotje realističnemu *Pro Evolution Soccer*, je poanta v *FIFA Street* v tem, da ni pravil v 4 na 4 non-stop akciji. Mnogo prekrškov, bliskovitih napadov, fletnega preigravanja, hitrosti, gladke uigranosti ter še 'udari, od kje ti paše' streljanje na gol. *Street 2* obljublja več globine, več ubijalskih potez, za katere boš potreboval soliden plošček z analognima palicama. Igral boš z več kot 300 igralci in 20 državnimi reprezentancami in to na plažah v Riu de Janeiru, ali pa na londonski podzemni železnici. Sliši se odlično, in če lahko EA izboljša igralnost ter obnašanje predhodnika, potem komaj čakamo naslednjo pomlad. Takrat bo namreč *FIFA Street* razbijala šipe, in to na vseh konzolah (PC, PS2, XBOX, Cube, PSP).

Še več trikov? O ja, mnogo več!

VROČE STVARI

BUZZ - GLASBENI KVIZ

Za vse lastnike PS2 konzol je tukaj ultra zabaven kvit v katerem se boš lahko pomeril s tremi prijatelji in se dokazal v tem glasbenem kvizu. Izberi si enega izmed 16 likov, ki bo predstavljal tvoje znanje in pograbi svoj gumb na katerega pritisneš takoj ko veš odgovor. In naj se zabava prične.

NAJDEŠ ME V/NA: večjih BigBang trgovinah
INFO: www.scee.com
CENA: cca. 13990 SIT

30 IGER V ENEM JOYSTICKU

Ufff. Kje so dobri stari časi...? In spominjali se jih bomo s to igralno palico, ki skriva 30 zimzelenih Commodore 64 hitov, kot so Pitstop, Impossible Mission, Speedball, Uridium in Summer Games. Vse skupaj je zapakirano v ličnem ohišju in je prav gotovo najboljša retro izkušnja na trgu. Komaj čakamo, da se pojavi na policah v Sloveniji.

NAJDEŠ ME V/NA: Izletu v London
INFO: www.c64dtv.co.uk
CENA: cca. 7000 SIT

NOGAVICA ZA MOBILCA

Priznaj, da si si to vedno želel. V uredništvu smo sicer pokupili skoraj vse zaloge, čeprav se ve kdo ima najlepšo... (D-FOX jasno)

NAJDEŠ ME V/NA: večjih BigBang trgovinah
INFO: www.babica-pripoveduje.si
CENA: cca. 1290 SIT

PSP LOGITECH STREET GEAR

Logitech slovi po svojih kvalitetnih igričarskih pripomočkih in tudi za tvoj PSP imajo mnogo zanimivih dodatkov. Naše strokovne oči so zasledile na policah odlično oblikovano in kvalitetno ojačano torbo v katero boš lahko spravil svoj PSP, spominske kartice in vse igre. Povrh vsega je torba tako kul da jo boš lahko nosil na tri načine, dekleta pa se bodo še bolj lepila na tebe (dekleta; za vas seveda velja obratno).

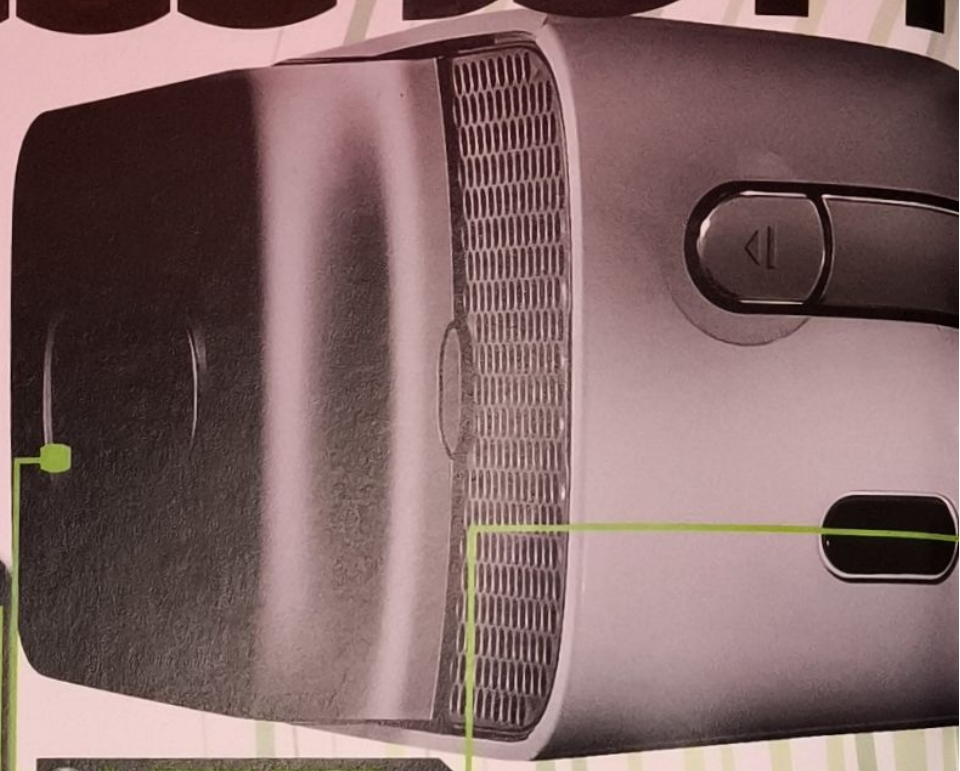
NAJDEŠ ME V/NA: večjih BigBang trgovinah
INFO: www.logitech.com
CENA: 5990 SIT

XBOX 360 JE PR

Microsoftov super mlinček nove generacije je že med nami! Bo zavladal tudi tvoji dnevni sobi?

Medtem ko bereš tole, ljudje v ZDA in po celi Evropi že stojijo v trgovinah in čakajo na svoj XBOX 360 - Microsoftovo igralno konzolo, ki je prehitela tako Sony kot Nintendo. Edina žalostna novica je, da boš po svoj XBOX moral čez mejo.

Microsoft je pohodil konkurenco s tem, da je prišel prvi, in to z odlično konzolo, ki je tukaj, da spremeni tvoje življenje. Ali boš podlegel? Ne odgovori, preden ne prebereš našega ekskluzivnega razkritja. Nadeli smo si kirurške rokavice ter se opremili s skalpeli, da bi za tebe preizkusili XBOX 360.



NAVADNI ALI PREMIUM?

OSNOVNI PAKET
- Xbox 360 konzola + napajalnik
- ožičen igralni ploščček
- navaden (ni High definition) AV kabel
- Xbox Live Silver članarina

PREMIUM PAKET
- Xbox 360 konzola + napajalnik
- brezžični igralni ploščček
- High definition AV kabel
- daljinec
- Live slušalke z mikrofonom
- 20GB trdi disk

NA HITRO O XBOX 360

1 Ali lahko gledam na njem DVD-je?
Absolutno. Z Media daljincem seveda.

2 Lahko igram tudi moje stare Xbox igre?
Ja in ne. Kompatibilnost s starejšimi igrami JE možna, vendar trenutno še ne.

3 Ali igre izgledajo kaj boljše kot na PS2, Game Cube in Xbox?
Pa še kako so boljše. Čeprav razlika ni tako velika na navadnem TV, če pa boš kdaj imel kak boljši TV (HDTV), boš opazil velikansko razliko.

4 Koliko pa bodo stale igre?
Načeloma še ne vemo. Predvsem v Sloveniji... Škoda. Cene pa ne bodo mnogo višje od sedanjih za konzolne igre.

5 Ali moram kupiti Premium paket?
Ne. Vse igre bodo delovale brez trdega diska, bodo pa nekatere mnogo bolje delovale, če ga boš imel.

6 Kaj je boljše: 360 Xbox-ov ali Xbox 360?
No, no. Sedaj pa že pretiravamo.

PO TA ZADNJI

Na zadnji strani je vtičnica za povezavo z mrežo ali z drugimi napravami (PC). Pod tem pa je še en USB vhod, ki omogoča priključitev še tretjega ploščka za igranje. Slaba novica? Kot si lahko seštel, bodo lahko igrali na tvoj XBOX 360 le 3 igralci z ožičenimi ploščki. Rešitev? Nabavi brezžične.

Aha, že vidim. Tvojih 10 zvišam za mojih 10. Aja, še nekaj... vidim tudi majonezo na tvojem puloverju. Pardon.

1. TRDI DISK

Pri 360-ki je trdi disk nameščen na strani, odstraniti ali zamenjati ga je tako lahko kot pojesti košček torte (še lažje). V Premium paketu bo vštet 20GB disk, medtem ko ga osnovni paket ne bo imel.

Samo na rahlo stisnem in že je v roki. Če bi le dekleta bila tako nezakomplicirana...

2. SPOMIN

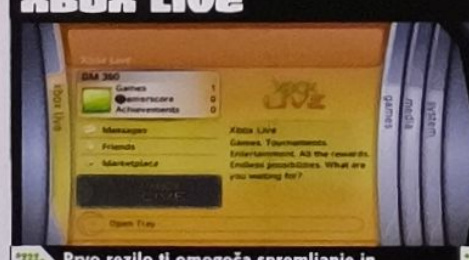
Dve reži za spominske kartice sta nameščeni na prednji strani, spominska kartica pa pride prav za shranjevanje tvojih iger in Live profila. Svoj profil lahko tako prenašaš iz ene na drugo konzolo. Ker sta spominski kartici v konzoli in ne v igralnem ploščku, je le-ta lažji.

Če želim, si lahko namesto spominskih kartic omislim večji disk in se ne ubadam z malenkostmi. Hm...

NOŽI V KOSILNICI - MENIJI V KONZOLI

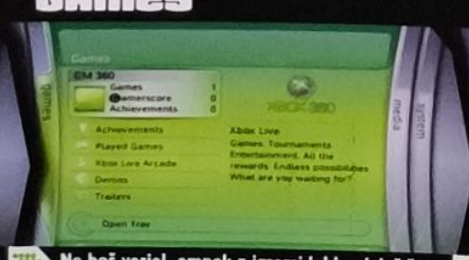
"Armaturna plošča" novega Xbox-a je mnogo elegantnejša in je sedaj sestavljena iz štirih prilepljenih "rezil", med katerimi se lahko sprehajaš s svojim igralnim ploščkom. Do teh oken prideš s pritiskom na gumbek "vodnik" - Guide button.

XBOX LIVE



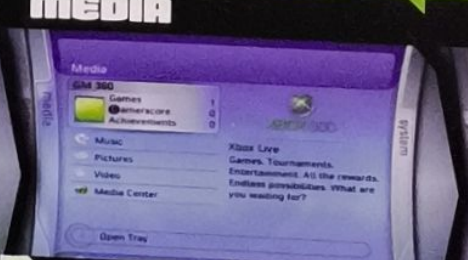
Prvo rezilo ti omogoča spremljanje in spreminjanje tvojega Live profila - če ga imaš. Tukaj so shranjeni tvoji dosežki, da se boš lahko hvalil po spletu. Tukaj se tudi odločiš, v katero območje igričarjev spadaš (Family, Pro, Underground, R&R).

GAMES



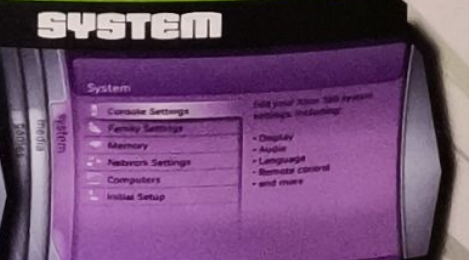
Ne boš verjel, ampak z igrami lahko delaš še mnogo več, kot pa samo shraniš svoj napredek. Preveri vse podrobnosti v tem oknu. Ustvari si svoj profil, ki te bo spremljal v vseh igrah. Tukaj boš lahko dostopal tudi do demo iger in si ogledal predoglede filmov.

MEDIA



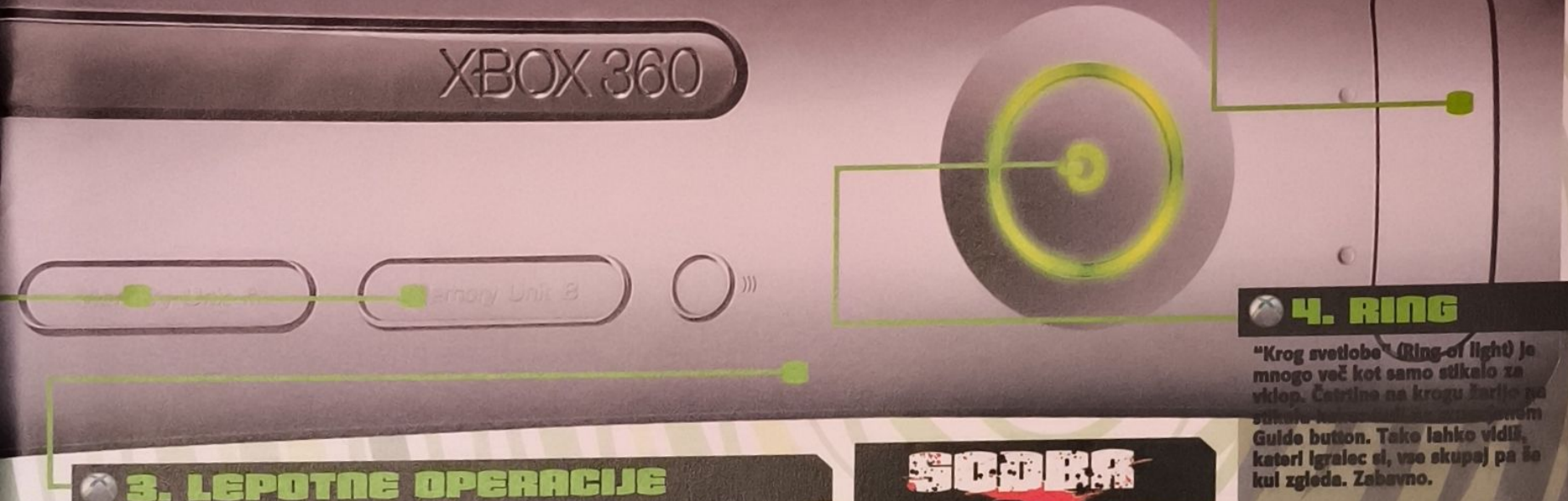
Nalagaj glasbo, slike, filme in vso ostalo suho robo. Če imaš na svojem PC-ju Windows Media Centre, bo stvar še lažja. Xbox 360 ti omogoča miksanje glasbe, nalaganje na splet ter izmenjavo s prijatelji. "Yeah. "

SYSTEM



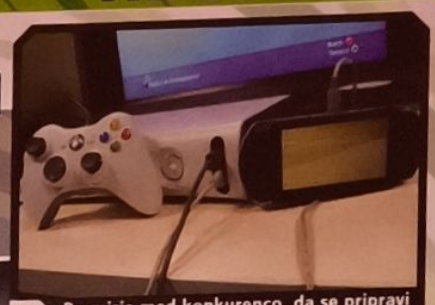
In tukaj je zadnja stvar, ki se nam zdi najbolj bedna, ampak je še kako potrebna! Govorim o vseh nastavitvah, o blokiranju določenih vsebin in oseb, o upravljanju s spominom ter o omrežnih nastavitvah. Skratka, tukaj se igraš mehanika.

RISTALI



5. ČUDEŽNI MLINČEK

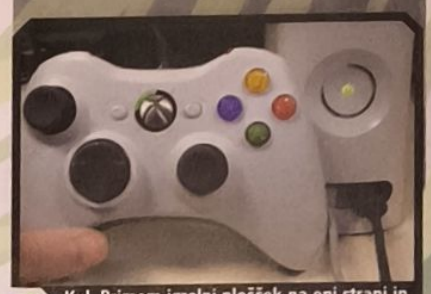
Za temi vratci se skrivajo dvojna USB vrata. Semkaj lahko priključiš svoje ožičene ploščke ter vse prenosne naprave, ki so vzljubili USB. Mi smo poskusili priključiti PSP, MP3 predvajalnik ter digitalno kamero - brez problema. Prišel, vstavil, odšel.



Premirje med konkurenco, da se pripravi na napad večjega zla? Iiiiiiiiii.

4. RING

"Krog svetlobe" (Ring of light) je mnogo več kot samo stikalo za vklop. Četrtine na krogu žarijo po [illegible] Guide button. Tako lahko vidiš, kateri igralec si, vse skupaj pa še kul zgleda. Zabavno.



Kul. Primem igralni plošček na eni strani in 'krog svetlobe' se bo zasvetil sam od sebe.

3. LEPOTNE OPERACIJE

Celotna prednja stranica konzole se da odstraniti in zamenjati jo lahko s fletnimi, seksi stranicami, ki jih bo čez nekaj mesecev kot listja in trave. V ZDA stane taka "lepotna operacija" 2500 sitakov. Pošteno.

SODBA

Hja, ni kaj, priznamo, da smo očarani. Kot prvo, lahko GZ potrdi, da je Xbox 360 v primerjavi s predstavljeno obliko PS3 popoln zmagovalec. Oblikovalsko je namreč eden vrhunskih dosežkov Microsofta. Seveda pa bomo počakali, da vidimo še Nintendov Revolution, preden postavimo nov Xbox za miss konzol. Če imaš majhno sobo, boš preklinjal zaradi velikega napajalnika, sicer pa je konzola dokaj majhna in ekonomična. Še ena prednost je enostaven meni s svojimi 'rezili,' kjer se odpirajo mnoge možnosti. Pohvalili bomo tudi to, da dobimo brezplačno Xbox Live Silver naročnino, s katero so nam odprta vrata v svet spletnega igranja. Pohvalno. Tudi igralni plošček je soliden, čeprav ni odličen - predvsem zaradi D-pada, ki bi lahko bil mnogo boljši.

Skrbi pa nas predvsem to, da je Slovenija kljub temu, da je ena izmed zvezdic Evrope, še vedno brez zastopnika za Microsoftove konzole. Toda če ceniš kvalitetno igranje, se boš odpravil čez mejo, ali pa jo naroči od doma. In ne bo ti žal!

KOST ALI VESOLJSKA LADJA?

ANALOGNA ROČICA

Analogna blazinica - ročica (Xbox je imel ene najboljših *analog stickov* in to se ni spremenilo niti na novem. Igranje iger teče gladko kot po nuteli).

D-PAD

Ni briljanten, vendar dobro opravi svojo nalogo pri navigaciji v menijih in podobno. Poraja pa se nam vprašanje: Zakaj, za boga, ne more nihče napraviti dobrega digitalnega križca (D-pad)?

GUMB VODNIK

Pritisni na tega debelinkota in pristal boš v prej omenjenih 'rezilastih' menijih. Tako boš lahko videl, kdo je na liniji, ali pa spremenil glasbo v igri.

SPREDNJI GUMBI

Popolnoma enaka postavitev in kvaliteta kot pri starejšem modelu. Se dobro odzivajo, ampak so nekoliko plastični.

START/BACK

Nismo ju navajeni tukaj, vendar našega palca nista zmotila. Naj jima bo. Zakaj sta, je verjetno vsem jasno.

• **RAZVIJALEC:** FLAGSHIP STUDIOS • **ZALOŽNIK:** NAMCO • **PRIČAKOVAN IZZID:** 2006

HELLGATE: LONDON

Poglej si kako izgleda ena najbolj pričakovanih iger prihajajočega leta. Gre za prvo-osebno RPG igro, kjer boš mlatil Satanove bratrance v Londonu. Grozno, temačno, strahotno... Zanimivo. Še posebej če si oboževalec Diabla.

1. LJUBO DOMA, KDOR GA IMA.

"Rdeči kioski, razbite avtobusne postaje in mestni razgrajači... To je moje mesto!"

2. JEZNI HULK

"Zdaj pa sem sem res pečen in kuhan. Zlobnež kar žari od vseh strupov, ki se mu pretakajo po žilah. Fuj."

3. KIR-KRT-JASTOG?

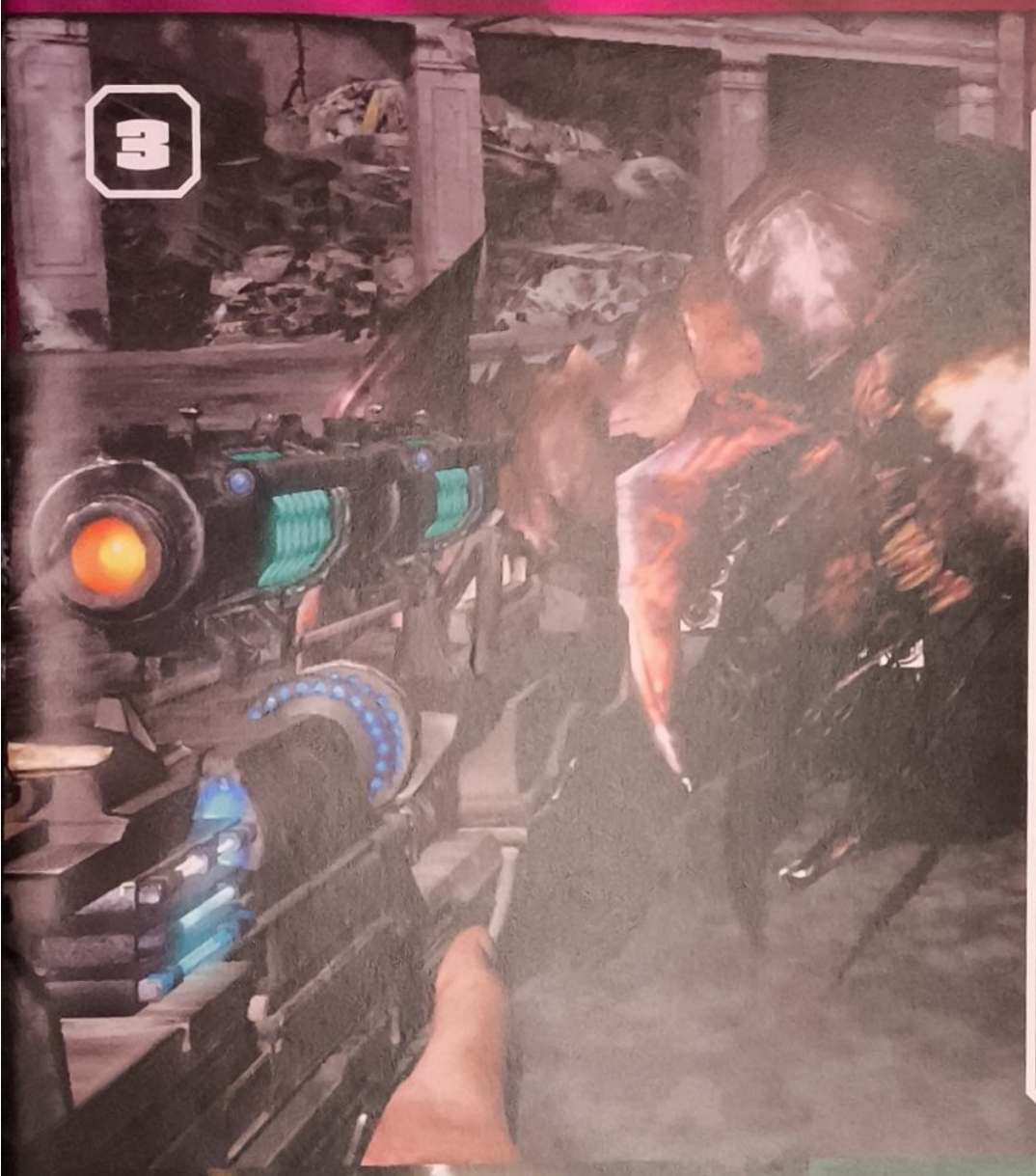
"Tale stvor se imenuje Carnagor, njegov najljubši hobi je ritje po Londonskem podzemlju in mesarjenje ljudi."

4. PAZI SE, IMAM NOŽI

"Speljite se nadležneži hudičevi in vrnite dober fuzbal v naše mesto."

5. LINČAR NA DELU

"Človeštvo se je bilo prisiljeno umakniti v podzemlje po tem ko so se odprla vrata v pekel. In ker ni elektrike se pač vsak znajde po svoje. Jare ima svoj brlog na koncu tunela desno, če ga boš iskal."



Komaj čakamo na...

DECEMBER

- Xbox360 (Microsoft – nova konzola)
- True Crime: New York City PS2 XBOX DS (Activision)
- The Elder Scrolls IV: Oblivion PC (2K Games)
- Dead or Alive XBOX (Microsoft)
- City of Villains PC (NcSoft)
- Crazy Frog Racer PC PSP (Digital Jesters)
- Kameo: Elements of Power XBOX (Microsoft)
- Project Gotham Racing 3 XBOX (Microsoft)
- Just Cause PC PS2 XBOX (Eidos)
- Nascar 06 PS2 XBOX (EA)
- S.T.A.L.K.E.R. PC (THQ)
- Fear & Respect PS2 XBOX (Midway)
- Finding Nemo DS (THQ)
- Gene Troopers PC PS2 XBOX (Playlogic)
- Knights of the Temple PC PS2 XBOX (Playlogic)
- Tycoon City:New York PC (Atari)

V BLIŽNJI PRIHODNOSTI

- Final Fantasy XI PS2 (Square Enix)
- Hanibal – The Game PC (Arxel Tribe)
- Star Wars Galaxies: Empire Divided PS2 XBOX (LucasArts)
- Gauntlet: Seven Sorrows PC PS2 XBOX (Midway)

V DALJNI GALAKSIJI

- Miss Slovenije kot Miss Sveta (Jare) (GameZone)

POZOR VROČE

Ostali smo brez besed. LETO SE POSLAVLJA, TEBE PA POZDRAVLJAJO NAJ IGRE LETA 2005

TOP 30 PC IGER

1. CIVILZATION 4

(Legendarna potezna strategija se vrača na tvoj PC. Še večja, še boljša.)

2.GTA: San Andreas

(CJ se v tej akcijski pustolovščini vrača na sceno v San Andeas.)

3.Battlefield 2

(On-line streljačina, ki ti omogoči vzpenjanje po svetovni lestvici.)

4.F.E.A.R.

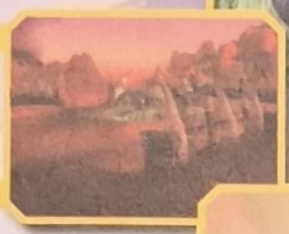
(srhljiva prvoosebna grozljivka z elementi grozljivega Ringa)

5.Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

(Postani marinec v tej taktični streljačini.)

6.World of Warcraf

(Bodi eden izmed 67 junakov, ki se spravi na roza zmaja v tej MMORPG)



7.Guild Wars

(Podobno kot WOW te bo ta MMORPG dobesedno prikovala na internet.)

8.FIFA 06

(Še boljša igralnost in realnost ter še lepši Becham. Da, to je Fifa 06.)

9.Need For Speed: Underground 2

(V jugota mazdino mašino, na streho spojler...)

10.The Sims 2

Izjemno popularna simulacija življena v 1001 variaciji.

11.Medal of Honor – Pacific Assault

12.GTR FIA Racing

13.Call of Duty 2

14.Doom 3

15.Fable

16.SWAT 4

17.Quake 4

18.Black&White 2

19.Dungeons&Dragons: Dragonshard

20.Fahrenheit

21.Brothers in Arms: Road to Hill 30

22.Freedom Force VS. Third Reich

23.Psychonauts

24.Warhammer 40k: Dawn of War – Winter Assault

25.Tiger Woods PGA Tour 06

26.NBA 06

27.Rome: Total War – Barbarian Invasion

28.Codename: Panzers, Phase Two

29.Empire Earth 2

30.Age of Empires 3

Top 10 ONLINE iger 2005

1. WORLD OF WARCRAFT
Z več kot 4.000.000 igralcev po vsem svetu in spletu WOW ni zaman v samem vrhu nalinijskega druženja. Če je svet, okrog katera se WOW vrti, res tako pisan, veličasten, očarljiv in podroben, kot pravijo, se prepričajte sami, če se še niste. Mi smo se že!

2. BATTLEFIELD 2
Redko katera igra se lahko meri s to navdušujočo moštveno vojaščino, kjer sta kohezija in sodelovanje skupine tako ključnega pomena za uspeh. Do zob in zobnega kamna oborožen tovariš junišate nad prav tako močnega nasprotnika, kako bi pač kocka?

3. UT 2004
Nekoč je bil Quake. A prišel je Unreal Tournament, ki je ustvaril nova merila v (vsemrežnem) adrenalinskem streljanju z mnogoštevilnimi vesoljskih kreatur. Še vedno superni UT 2004 postavlja (prestavlja?) gladiatorske boje v novo dimenzijo.

4. EVERQUEST 2
Originalni EverQuest je zaznal ledino masivnega mrežnega igranja. Posledično je imel kar nekaj pomanjkljivosti, ki pa jih nadaljevanje z izvirnim imenom Everquest II več ali manj uspešno odpravlja. Tolkienovsko obarvan svet je kljub vsem konkurentom se zmeraj navdušujoč.

5. GUILD WARS
Guild Wars odkriva samooklicani novi žanr t.i. tekmovalnega nalinijskega igranja vlog (CORPG: Competitive online RPG). Za razliko od ostalih podobnih zadevščin si tukaj resnično ustvarjen sam za sebe, v svojem lastnem svetu in tako tudi igraš. Vsekakor trn v peti okronane WOW.

6. LIVE FOR SPEED S2
Dobrega in pristnega spletnega avtomobilskega dirkanja je toliko kot zdravih ptic selivk. Vedno manj. Zato toliko bolj cenimo tiste, ki to so. In Live For Speed S2 je ena izmed njih. Svetlobna leta oddaljena od arkadne vožnje NFS Undergrounda je prava poslastica za ljubitelje (pre)hitre vožnje.

7. WARCRAFT 3
Sicer že nekoliko v zatonu, a kaj je boljšega od pogretega pasulja? Svež? Mogoče.
Kljub vsemu pa ostaja WC3 ena izmed najboljših realnočasovnih strategij na svetovnem. Konkurenca mu sicer že s težko sapo diha za vratom, a poudarek je na za (in ne pred).

8 .CITY OF HEROES
Mesto Paragon je preplavljeno s kriminalci z vseh vetrov. In tvoja naloga je, da jih po dobri stari maniri odpihneš tja, od koder so prišli. V pomoč so ti, kakopak, super nadmoči, ki te spremenijo v Superbabico, Supermana ali karkšnega koli drugega Super-izberi-si-vzdevek-mana. Odlična postmoderna klasika.

9. SWAT
Še ena v vrsti moštvenih taktičnih pomagačin, le da tokrat prevzameš vlogo modrega angela, ki se bori proti vsej mogoči sodrgi v vsakodnevnih policijskih situacijah. Odlična in nepredvidljiva UI, ki res predstavlja izziv!

10. SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
Odkar je leta 2002 stopil na sceno, mu do sedaj v svojem žanru ni bilo enakega. Zasnovan kot enoigralski vohun, se je do danes prelevil v izredno igrabilnega vsemrežnega večigralskega špijona.

Top 10 KONZOLNIH iger 2005

1. Resident Evil 4
(GameCube) RE 4 je odličen zaradi grafike, kinematografskih učinkov ter zgodbe, ki te bo prikovala na stol.

2. Ninja Gaiden Black (XBOX)
Igra je s svojo zgodbo, igralnostjo in grafiko postala ljubljenec in bo za vedno ostala klasika.

3. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (XBOX)
Preizkusi se v vlogi specialca na tajnih misijah po Ilirski Bistrici.

4. God of War (PS2)
Ena najboljših fantazijskih pustolovščin tega leta. Doživi brutalen sprehod skozi grško mitologijo.

5.Tekken 5 (PS2)
Kultna pretepačina iz leta 1995 je nazaj. Tokrat še boljša in pot v službo bo od zdaj naprej mnogo bolj zanimiva (pazite se, roparji in nadležneži).

6. Burnout Revenge(XBOX, PS2)
Maščevanje še nikoli ni bilo tako sladko in všečno. Vozi grdo in umazano in zmagaj, vozi pošteno in se pobiraj iz razbitin. Odločitev je tvoja.

7. Forza Motorsport (XBOX)
Microsft s to igro pošilja ostareli Gran Tourismo v penzijo. Forza motorsport je nekaj za vse navdušence simulacij dirkanja.

8. GTA: San Andreas (XBOX)
Po petih letih, odkar je pobegnil iz San Andreasa, se CJ vrača v mesto, polno gangsterjev, prostitutk in nasilja. Maščevati umor, in poiskati pravico. In ti?

9. World Soccer Winning Eleven 8 (XBOX, PS2)
Pozabi na Fifo in Pro Evolution. World Soccer Winning Eleven je najlepši in najboljši nogomet tvojega življenja.

10. Brothers in Arms: Road to Hill 30 (XBOX)
Igra združuje najboljše iz ekipnih taktičnih iger in prvoosebnih streljačin. Mi pravimo: Odlično. In pohod na Šmarno goro bo naenkrat zanimivejši

LEO

intel inside centrino MOBILE TECHNOLOGY

Zelo mobilno. Zelo Leo.

LEO SMARTBOOK 8900C

- Zaslon: 15", 1024x768
- Osn. plošča Intel 852GME/ICH4M
- Proc. Intel Celeron M 1.4 GHz
- Spominski modul DDR 512Mb
- Grafika integrirana na osnovni plošči
- Optična enota DVD+/-RW 16X DL
- Trdi disk 40Gb 4200 rpm
- Fax modem V.90 56k
- Mrežna kartica 10/100-based T
- Sledilna ploščica (računalniška miška)
- Baterija Li-Ion
- Kartični priključek: PC Card Type II
- Zunanji priključki: 4xUSB 2.0, 1xVGA, xTV-out, 1xLine-out, 1xMic-in
- Dimenzije: 326x277x22~36mm
- Teža: 2,6 kg
- Garancija: 12 mesecev

165.990,00 SIT

Wi Fi

LEO SMARTBOOK 8900P

- Zaslon: 15", 1024x768
- Osn. plošča Intel 855GME/ICH4M
- Proc. Intel Pentium M 1.7 GHz
- Spominski modul DDR 512Mb
- Grafika integrirana na osnovni plošči
- Optična enota DVD+/-RW 16X DL
- Trdi disk 80Gb 5400 rpm
- Fax modem V.90 56k
- Mrežna kartica 10/100-based T
- Mrežna kartica brezžična Intel 2200BG
- Sledilna ploščica (računalniška miška)
- Baterija Li-Ion
- Kartični priključek: PC Card Type II
- Zunanji priključki: 4xUSB 2.0, 1xVGA, xTV-out, 1xLine-out, 1xMic-in
- Dimenzije: 326x277x22~36mm
- Teža: 2,6 kg
- Garancija: 12 mesecev

229.990,00 SIT

Wi Fi

LEO SMARTBOOK 2100

- Zaslon: 15", 1024x768
- Osn. plošča Intel 855GME/ICH4M
- Proc. Intel Pentium M 1.7 GHz
- Spominski modul DDR 512Mb
- Grafika ATI M Radeon 9700 64Mb
- Optična enota DVD+/-RW 16X DL
- Trdi disk 80Gb 5400 rpm
- Fax modem V.90 56k
- Mrežna kartica 10/100-based T
- Mrežna kartica brezžična Intel 2200BG
- Sledilna ploščica (računalniška miška)
- Baterija Li-Ion
- Kartični priključek: PC Card Type II
- Zunanji priključki: 4xUSB 2.0, 1xVGA, xTV-out, 1xLine-out, 1xMic-in
- Dimenzije: 328x268x24~30mm
- Teža: 2,4 kg
- Garancija: 12 mesecev

265.990,00 SIT

Wi Fi

LEO SMARTBOOK 2600SHX

- Zaslon: 15", 1400x1050
- Osn. plošča Intel 915GME/ICH4M
- Proc. Intel Pentium M 1.7 GHz
- Spominski modul DDR2 1024Mb
- Grafika ATI M Radeon X700 128Mb
- Optična enota DVD+/-RW 16X DL
- Trdi disk 80Gb 5400 rpm
- Fax modem V.90 56k
- Mrežna kartica 10/100/1000-based T
- Mrežna kartica brezžična Intel 2200BG
- Sledilna ploščica (računalniška miška)
- Baterija Li-Ion
- Kartični priključek: PC Card Type II
- Zunanji priključki: 4xUSB 2.0, 1xVGA, xTV-out, 1xLine-out, 1xMic-in, 1xčitalec spominskih kartic, 1xFireWire
- Dimenzije: 326x277x22~36mm
- Teža: 2,49 kg
- Garancija: 12 mesecev

299.990,00 SIT

CHIP

PRODAJA IN SERVIS:
CHIP, d.o.o., Mestni trg 4, PE: Ul. Heroja Staneta 4, 3310 Žalec,
tel.: (03) 712 12 00, fax: (03) 712 12 20, e-pošta: prodaja@chip.si
Enkratno doplačilo za 24 mesecev garancije: 10.000,00 SIT.
Cene vključujejo DDV. Slike izdelkov so lahko simbolične.

www.chip.si
www.chip.si/leo

PREY • ALAN WAKE • SPORE • UT 2007 • COMPANY OF HEROES • ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS • THE GODFATHER • HELLGATE: LONDON • SUPREME COMMANDER • NEVERWINTER NIGHTS 2

NAJBOLJŠE 2006

GameZone pričakuje da bodo ti špili trgali gate v letu 2006

Leto 2006 bo po napovedi založnikov ter razvijalcev iger ponovno pošastno. Seveda ne bo manjkalo večigralskih on-line streljačin in niti vedno popularnejših iger z igranjem vlog (RPG). Dejstvo da nas razvijalci dražijo s predogledi včasih tudi več let pred izidom. Igričarsko leto 2006 naj bi postalo še bolj on-line in očitno bodo internetni ponudniki na račun tvojega razgrajanja z anty-gravity gunum po medmrežju s prijatelji še ostali v poslu. Ali bo vse to res in kateri naslovi (naslovi iger in ne albumov Domena Kumra, seveda) bodo tresli zemljo ter nadlegovali naše domače živalce, pa si poglejmo skupaj.

1 PREY

Za kaj gre: prvoosebna streljačina **Razvijalec:** Human Head Games **Založnik:** 2K Games
Predviden datum izida: konec 2006 **web:** www.2kgames.com

Preživetje je glavna motivacija ter cilj prvoosebne streljačine *PREY*. Ampak za preživetje ultimativne katastrofe, boš tokrat moral storiti mnogo več kot le moliti. Ena izmed posebnosti v igri bi naj bila možnost vživljanja v vlogo astronavtov.
Dogajanje bodo popestrili tudi mistični indijanski vložki. Imel boš sposobnost zapustiti svoje telo in oditi na *duhovni sprehod*. Ne sliši se slabo, kajne? *Prišep: "Vemo, da bo novosti še veliko več..."*

2 ALAN WAKE

Za kaj gre: psihološka triler avantura s pištolo in svetilko **Razvijalec:** Remedy **Založnik:** TBC
Predviden datum izida: 4/4 leta **web:** www.alanwake.com

Ali se spomniš zamorjenega tipa po imenu Max Payne? No, mi ti predstavljamo osebo, ki so jo razvili isti ljudje, ki so odgovorni tudi za zateženega policaja. Gospe in gospodje; spoznajte gospoda, po imenu ALAN WAKE. Obljubljena avantura nas ne popelje v svet streljanja in brezglavega boja, ne, sama igra se prodaja kot psihološki triler, kjer se srečata *Alone in the Dark* in *Silent Hill*.
Torej - bojte se moških s čudnimi imeni in smrdljivimi nogavicami.

3 SPORE

Za kaj gre: simulacija in nadzor vsega, kar leze **Razvijalec:** Maxis **Založnik:** Electronic Arts
Predviden datum izida: 2006 **web:** spore.ea.com

SPORE je mogoče opisati kot galaktično evolucijo. Igro bomo začeli z eno samo celico, ji dodajali druge in tako sami kreirali nova bitja: od morskega življenja do letečih krav. Že videno? Niti ne, ker naše igranje boga tukaj dobi komaj prave razsežnosti.
Če bo Maxisu vse to uspelo, to ne bo le najbolj ambiciozna ter zanimiva igra leta, temveč bo igra revolucija, ki bo lahko postala tudi učni pripomoček na Biokemijski in tudi Agronomski fakulteti.

4 UT 2007

Za kaj gre: večigralsko on-line klanje **Razvijalec:** Epic Games **Založnik:** Midway
Predviden datum izida: 2006 **web:** www.unrealtournament2007.com

UT 2007 ne bo le slasten na pogled, čemur se lahko zahvali novemu Unreal 3 pogonu, ampak bo prinašal s sabo nova, zanimiva orožja ter domiselna vozila. Izboljšana bo tudi večigralnost (obeta se nam 32 igralcev naenkrat), vrnili se bodo že znani večigralski načini, dodanih pa bo seveda nekaj novih. Novi *UT 2007* bo prijazen tudi s tistimi, ki nimajo dovolj prijateljev. Z Unreal Editorjem boš namreč lahko oblikoval bote po svojem okusu.

Za kaj gre: realnočasovna strategija in...še kaj **Razvijalec:** Relic **Založnik:** THQ
Predviden datum izida: 2006 **web:** www.companyofheroesgame.com

5

COMPANY OF HEROES

Company of Heroes nastaja v studiju Relic in bo vojna strategija, a ne samo to. Igro bo namreč odlikovala izjemno realna fizika, kar pomeni, da bo teren popolnoma uničljiv. Ob tem pa boš kamero lahko približal nevarno blizu neposrednega boja, si iz kupole tanka ogledali goreče hiše ter prepeval: "The roof is on fire."

Za kaj gre: večigralska on-line gonja za nezemljani **Razvijalec:** Splash Damage **Založnik:** Activision
Predviden datum izida: 2006 **web:** www.splashdamage.com

6

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Da, spet govorimo o večigralskem klanju preko spleta. Boji se bodo odvijali predvsem na zapuščenih planjavah, kjer boš s puško v roki, preganjal hudobce. Vse to ob podpori *Doom 3* grafične mašince. Skratka, igra izgleda obetavno in kljub veliki konkurenci ne dvomimo v uspeh. Igra ima žal tudi temno plat: v nasprotju s predhodniki bo igranje namreč plačljivo.

Za kaj gre: zmes med GTA in Mafio **Razvijalec:** EA Redwood Shores **Založnik:** Electronic Arts
Predviden datum izida: konec 2006 **web:** godfather.eagames.com

7

THE GODFATHER

V letu 2006 Electronic Arts napoveduje igro, ki bazira na botru vseh filmov, na "The BOTRU." Za nekatere je to klasika Maria Puzza, za druge mojstrovina Francisa Coppole, vsi pa smo mnenja, da je Boter (*The Godfather*) klasika, ki bo ostala v naših spominih za vedno. Razvijalci obljubljajo epsko zgodbo, razpeto 10 let pred 1945, ki se bo prepletala z resničnimi prizori iz filmov.

Za kaj gre: razgreta RPG igra s primesmi prvoosebnih streljačin **Razvijalec:** Flagship Studios **Založnik:** Namco
Predviden datum izida: končan, ko bo končan **web:** www.hellgatelondon.com

8

HELLGATE: LONDON

V zgodbo smo vrženi pet let po začetku invazije elitne garde, poslane iz Pekla v London. *Hellgate: London* je označena kot RPG (igranje vlog v stilu iger *Diablo* in *Dungeon Siege*) s priokusom prvoosebnih streljačin. Tvoja naloga je, da se v vlogi templarja boriš z vsemi sredstvi, in tu mislimo resnično z vsemi, proti ognjenim sorodnikom Hudiča.

Za kaj gre: realnočasovna strategija ogromnih razsežnosti **Razvijalec:** Gas Powered Games **Založnik:** THQ
Predviden datum izida: 2006 **web:** supcom.gaspowered.com

9

SUPREME COMMANDER

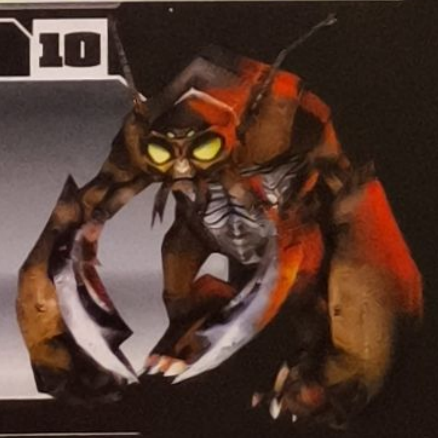
Če si užival v popolnem uničevanju v strategiji Total Aninhalation, potem imajo isti razvijalci ponovno nekaj za vse V prihajajočem letu se namreč lahko veselimo realnočasovne strategije *Supreme Commander*. Komaj čakamo na izid, ko bomo lahko doživeli prizor, kjer bo velikanska vesoljska ladja pristala na tisočih sexi robotkih ter jih spremenila v opilke.

Za kaj gre: nadaljevanje uspešne RPG pustolovščine **Razvijalec:** Obsidian Entertainment **Založnik:** Atari
Predviden datum izida: 2006 **web:** www.atari.com/nwn2

10

NEVERWINTER NIGHTS 2

Izvedeli smo, da bo igra podobna predhodniku (torej nekaj v stilu *Dungeons&Dragons*), uporabljala bo tudi enak pogon, pa čeprav je le-ta malce zarjavel. Ampak, pustimo se presenetiti. Izvedeli smo tudi, da bo *NWN 2* sledila trendom novih RPG iger, kjer se uvaja manjše število junakov in hkrati večjo integriranost v zgodbo.



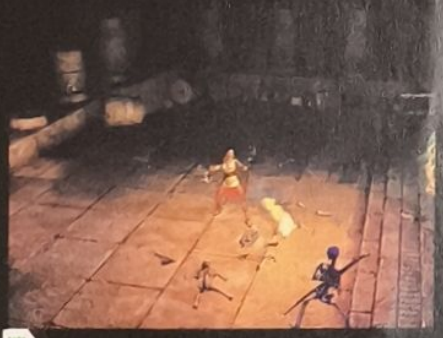
PC

• **RAZVIJALEC:** IRON LORE ENTERTAINMENT • **ZALOŽNIK:** THQ • **SVETOVNI IZZID:** JESEN 2006
• **PLATFORME:** PC • **SP(L)ET DOMA:** WWW.TITANQUESTGAME.COM • **VEČIGRALSTVO:** O JA, JAAAAAAA

TITAN QUEST

Rojeva se nov mit, nova legenda po Diablu.

Ne pričakuj krvavega nasilja. To je igra za od 0-99 let



Suhec, si se že kdaj pogledal v ogledalu???

Zaprimo za trenutek oči. Skušajmo si predstavljati tipično igro igranja vlog - RPG. Sedaj pa ti bomo odprli glavo ter pogledali o čem si razmišljal. Sklepamo da si predstavljaš kvazi-srednjeveški svet poseljen z zelenimi orki, bradatimi čarovniki, grebatorskimi škrati in seveda seksapilnimi vilinkami. In potem je tukaj verjetno še mnogo razbitih lobanj, čarobnih napojev in po možnosti polna malha čarobnih mečev. Čarobnih mečev, ki gorijo! Smo blizu?

"Kar se tiče RPG žanra, se v zadnjih 20 letih ni kaj dosti spremenilo."

Da, zadnje čase nas založniki bombardirajo z takšnimi igrami (*Dungeon Siege II, World of Warcraft...*), in mi smo seveda presrečni, da ne bo pomote. Ob razgrajanju po ječah, mesarjenju zmajev in šeškanju poredniih hobitov se nam namreč nasmeh razleze vse do ušes. In prav zato smo se takoj zagledali v prvenec studija Iron Lore, ki nam potisne v roke sekiro ter nas povabi v antične čase. Predstavljaj si namesto orkov in vilincev Grške, Egipčanske in Kretske junake, gigantske titane, pokvarjene in perverzne bogove ter čudaško prelepe pošasti, ki jih poznamo iz domačih branj.

"Želimo da bi igralec dobil občutek kako je dejansko živeti v antičnem svetu."

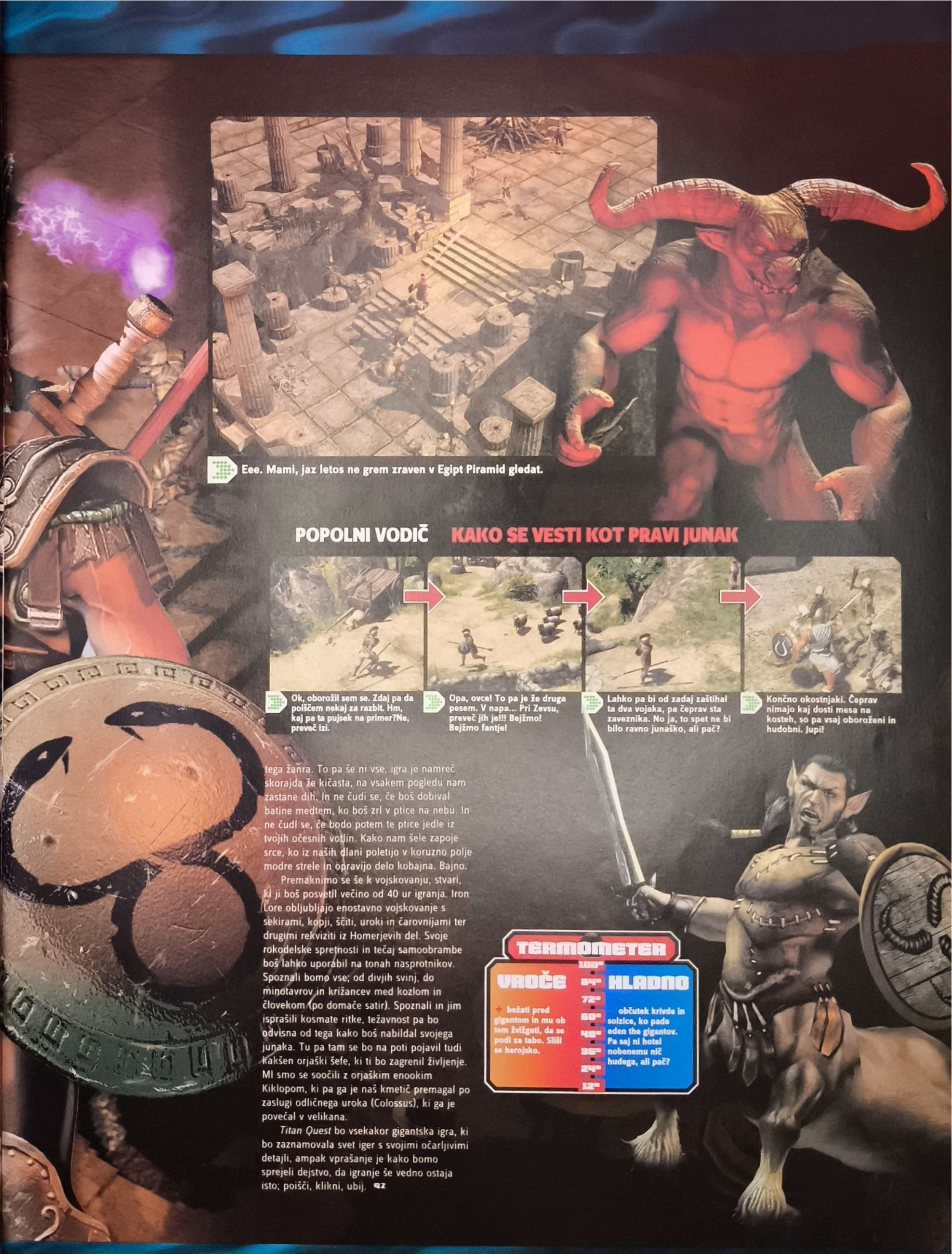
Da bi izvedeli o *Titan Quest* smo povprašali kar same razvijalce iz Bostona. Na igri delajo že pol desetletja (pozornost podrobnostnim je že skoraj bolana) in z njihovo pomočjo smo se dokopali tudi do prve demo verzije. *Titan Quest* je dokaj Diablo-vski, kar je lahko samo še en velik plus in HURA! Kdo pa ni pobijal okostnjakov ter se podil po temnih rovih v *Diablu*, in ob tem vriskal ter pesti stiskal od veselja. Kot vsaka igra, se tudi ta začne z izbiro suhljatega kmeta (ali prsate dekline), ki ga nabildaš s pretepanjem grdavšev ali pa pošiljaš v njihovo smer smrtnonosne uroke ter jih zamotiš z čaranjem zajčkov iz klobuka.

"V studiju smo mnenja, da je antična zgodovina osvežujoča tema za ta žanr."

Torej lahko brez obotavljanja rečemo; nič novega v tem žanru (že od *Diabla* dalje), klikanje in klanje. Tukaj pa so prelepo animirani žonglerji (ki žonglirajo), pripovedovalci zgodb (se sončijo), trgovci (preprodajajo sekire in robčke) in nenazadnje renečeči psi (čakajo na ostanke vaše slastne perutničke). Na sprehodu skozi mesteca srečamo ženske z kačami namesto las in kuščarje z vratovi in postavami Natalije Verboten. Čeprav nas je zgodovina učila drugače nas to ne moti, ker vtis popravi izjemno okolje, ki nam da vtis kot da mesteca resnično živijo.

"Zato smo posvetili mnogo časa svetu, ki je okrajda fotorealističen. Imamo na tone knjig o flori in fauni v Grčiji in Egiptu."

Videli pa nismo le antičnih mest, ampak smo se posladkali tudi z neskončnimi prostranstvi posejanimi z gričkoti v Telebajskih. Z veseljem zamenjamo pravljične slapove in zapuščene graščine (njam njam) za utesnjene votline in močvirja (fuj, fej), ki smo jih vajeni iz drugih iger



Eee. Mami, jaz letos ne grem zraven v Egipt Piramid gledat.

POPOLNI VODIČ KAKO SE VESTI KOT PRAVI JUNAK

Ok, oborožil sem se. Zdaj pa da poiščem nekaj za razbit. Hm, kaj pa ta pujsek na primer?Ne, preveč izi.

Opa, ovce! To pa je že druga pesem. V napa... Pri Zevsu, preveč jih je!!! Bejžmo! Bejžmo fantje!

Lahko pa bi od zadaj zaštihal ta dva vojaka, pa čeprav sta zaveznika. No ja, to spet ne bi bilo ravno junaško, ali pač?

Končno okostnjaki. Čeprav nimajo kaj dosti mesa na kosteh, so pa vsaj oboroženi in hudobni. Jupi!

tega žanra. To pa še ni vse, igra je namreč skorajda že kičasta, na vsakem pogledu nam zastane dih. In ne čudi se, če boš dobival batine medtem, ko boš zrl v ptice na nebu. In ne čudi se, če bodo potem te ptice jedle iz tvojih očesnih votlin. Kako nam šele zapoje srce, ko iz naših dlani poletijo v koruzno polje modre strele in opravijo delo kobajna. Bajno.

Premaknimo se še k vojskovanju, stvari, ki ji boš posvetil večino od 40 ur igranja. Iron Lore obljubljajo enostavno vojskovanje s sekirami, kopji, ščiti, uroki in čarovnijami ter drugimi rekviziti iz Homerjevih del. Svoje rokodelske spretnosti in tečaj samoobrambe boš lahko uporabil na tonah nasprotnikov. Spoznali bomo vse; od divjih svinj, do minotavrov in križancev med kozlom in človekom (po domače satir). Spoznali in jim isprašili kosmate ritke, težavnost pa bo odvisna od tega kako boš nabildal svojega junaka. Tu pa tam se bo na poti pojavil tudi kakšen orjaški šefe, ki ti bo zagrenil življenje. MI smo se soočili z orjaškim enookim Kiklopom, ki pa ga je naš kmetič premagal po zaslugi odličnega uroka (Colossus), ki ga je povečal v velikana.

Titan Quest bo vsekakor gigantska igra, ki bo zaznamovala svet iger s svojimi očarljivimi detajli, ampak vprašanje je kako bomo sprejeli dejstvo, da igranje še vedno ostaja isto; poišči, klikni, ubij. GZ

TERMOMETER

VROČE		HLADNO
+ bežati pred gigantom in mu ob tem žvižgati, da se podi za tabo. Sliši se herojsko.	100°	občutek krivde in solzice, ko pade eden the gigantov. Pa saj ni hotel nobenemu nič hudega, ali pač?
	84°	
	72°	
	60°	
	48°	
	36°	
	24°	
	12°	

PC

• **RAZVIJALEC:** SUNFLOWERS • **ZALOŽNIK:** DEEP SILVER • **SVETOVNI IZZID:** POMLAD 2006
• **PLATFORME:** PC • **SPLET DOMA:** WWW.SUNFLOWERS.DE

PARAWORLD

GameZone je šel v svet mamutov in mastodontov.

Glede na uspeh serije filmov Jurassic Park je zanimivo, da dinozavrske igre niso v naših domovih požele več simpatij. Vendar se bodo v začetku 2006 preselile k tebi na kavč tudi te ogromne živali (in s tem ne mislimo starejšega brata ali sestre), ki jih bo k tebi zvabila nova 3D strategija *Paraworld*. In tudi pri tebi doma bodo zaropotale čajne skodelice.

Znajdemo se v pararelnem svetu, kjer živijo v miru dinozavri in v nemiru majhna, kosmata ter manj inteligentna bitja – ljudje. Izbral si boš lahko eno od treh dokaj agresivnih ras – Azijsko, Nordijsko ali Nomadsko – in tako postal kralj med primitivci. Bojda bomo priča tudi nekaterim zanimivostim; kot na primer znanstvenikom 19. stoletja, portalom v druge svetove in tudi uničenju planeta. Več pa bo jasno na začetku 2006 leta v našem univerzumu po našem štetju. Paraworld bo orientiran predvsem v masovne bitke, kjer boš poveljeval primitivnim barbarom in velikanskim dinozavrom, ki bodo nadomestili tanke in helikopterje. O ja, predstavljaj si kako pomendraš stotine neobriteže z dlakastim mamutom ali T-Rexom. Poveljeval boš tudi herojem v stilu *Warcraft III*, ki bodo razumljivo imeli nadnaravne sposobnosti in moči.

Če si pripadnik nasilja in rdeče barve, ti prinaša *Paraworld* dobre novice, saj bodo bitke krvave in brutalne. V enem izmed spopadov, ki smo jih lahko odigrali smo se slinili ob katapultih, ki so pomendrali dve sovražnikovi liniji. In šele nato sta se udarili dve številčni armadi dolgolasih moških, ki so ob tem kričali in vihteli gorjače kot 12 letni otroci. Ob tem smo stiskali "pavzo" in buljili v prelepo animirane enote, nato pa bili priča prizoru povzetem iz Lord Of The Rings, zijali smo namreč kako je horda slonov razbila obrambo nasprotnika in pometala z vojakci, da so ti frčali po zraku kot iz plastelina. Za ljubitelje stila *a la Cezar* pa imajo pomembno vlogo tudi oblegovalni stolpi, baliste, katapulti... Vendar pa razvijalci sporočajo vsem nasilnežem, da bomo igro zmagali s taktiko in ne z nasiljem. Aha, in če te zanima kdo so razvijalci, ti GZ razloži, da so to isti osebki, ki so splavili v svet serije *Anno*. Torej razmisli, kam boš poslal svoje ogromne kuščarje, če želiš biti na vrhu prehranjevalne verige - ali pa postani Big Mac za nasprotnika. Le upamo lahko, da bodo izpilili igralnost tako kot so grafiko in pravljične svetove.

GZ dodaja le še to, da smo že zdaj navdušeni nad številnimi enotami in novimi strategijami. Glede na to, kar smo videli zaključujemo, da bo to po eri nedomiselnih strategij, končno nekaj svežega, okusnega in po čemer te ne bo bolel trebuh. V vsakem primeru bolje od *Dinotopie*. GZ

TERMOMETER

VROČE		HLADNO
+ Ogromne bitke	72°	škoda, da ni karakterjev kot v *Lord of The Rings*
+ Smešno veliki dinozavri	60°	
+ vizualno bogato okolje	48°	
+ ehm... prezmoto veliki dinozavri	36°	
	24°	
	12°	

Hmm. Kaj bi ti bil moja punca?

En mali mamut, je šel v vojno... Potem pa je prišel še en mamut.

PC

• **RAZVIJALEC:** MOON BYTE STUDIOS • **ZALOŽNIK:** ATARI • **SVETOVNI IZZID:** POMLAD 2006
• **PLATFORME:** PC • **SPLETNA STRAN:** WWW.MOONBYTE.COM • **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 2

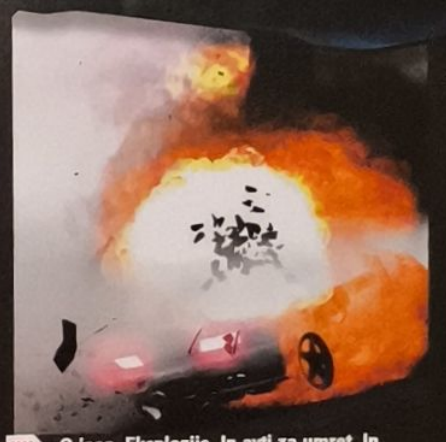
CRASHDAY

Čeprav vozim kot slepec, pa me ne moreš prepričat, da bi nehal

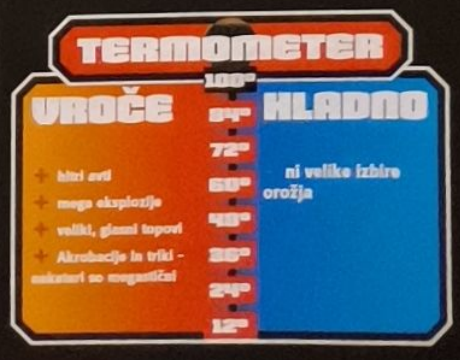
Razbijanje avtomobilov je že od časa peskovnika in trganja glav barbikam moj najljubši hobi. Za zavarovalnice in starše je toliko bolje, če razbijamo avtke le na ekranu in tega mnenja so tudi razvijalci igre *Crashday*, ki bo na naših PC-jih razgrajala od marca 2006 dalje.

Crashday razvijajo v Nemčiji in njeni začetki segajo v daljno leto 1997, ko so ustvarjalci bili še ponosni lastniki puhastih brkov in treh kocin pod pazduho (oba pobudnika za igro sta takrat štela 13 let!!!), danes pa gledamo v adrenalinsko in razbijaško igro, ki bo navdušila tudi tiste, ki sovražite gost promet. Razbijali bomo avte, o da, in še kako bomo razbijali. *Crashday* je namreč nastajal z navdihom *Carmageddona* - igre, v kateri GZ še vedno mesari z avtomobilom-žago vse kar lazi in gre. Glede na to, kar smo videli GZ za tebe strne glavne lastnosti igre: velikanski *half-pipe*, neskončni lupingi in vrtoglavi obrati. Ampak ali ni to *TrackMania*? Ne. tako pravijo razvijalci, pa čeprav ima tudi *Crashday* svoj urejevalnik prog in je enostaven ter dostopen. Vendar se tukaj podobnost konča in *Crashday* se noče primerjati z ostalimi, ker želi biti popolnoma odpičen, drugačen in eksploziven. Združuje namreč celo tono najboljših elementov večih iger. Nezahtevno igralnost in zabavo *Burnout-a*, ogromne površine in razbijanje *Carmageddon-a*, ter prej omenjeno podobnost s *TrackManio*. In potem so tukaj še vrtoglavi triki, sila podobni iz skaterja *Tony Hawk's Pro Skater*, le da tukaj frčimo z avti.

Kljub podobnostim ima še nekaj svojih adutov, ki bodo *Crashday* zagotovili mesto na tvojem PC-ju. GZ doda le to; kapo dol pred fantoma, ki sta odgovorna za igro. Predstavljaj si, koliko zabav in zmenkov sta fanta zamudila, da bi se lahko mi zabavali. Izjemno... GZ



O jaaa. Eksplozije. In avti za umret. In *Crashday* ima obojega na tone.



• **RAZVIJALEC:** THQ • **ZALOŽNIK:** PANDEMIC • **SVETOVNI IZZID:** ZIMA 2005
• **PLATFORME:** PC • **SPLET DOMA:** WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

ZRAČNI NAPAD

Če boš v krizi, lahko naročiš po hitri pošti zračni napad, ki bo zbrisal vse nasprotnike v okolici. Vendar pazi, ker je takšnih paketov omejeno število.

Če te zanima kaj je za ovinkom žrtvuj enega skavta. Nasvet: Ne naveži se preveč na svoje tabornike.

TERMOMETER

100°
84°
72°
60°
48°
36°
24°
12°

VROČE

+ Enostaven uporabniški vmesnik
+ diplomirani nasprotniki
+ dobre možnosti za sprejem v vojsko

HLADNO

nevarnost da postaneš nestrpen zaradi vse strategije in vzameš kladivo ter začneš mahat po ekranu

In puška bo sadila mir...

Ali boš lahko vzljubil streljačino, ki ji manjka ukaz za streljanje? Prvotna mojstrovina *Full Spectrum Warrior* je bila mišljena sprva kot orodje za treniranje vojakov, šele nato pa je nastala igra. V igri si nadzoroval celoten vod, namesto posameznih vojakov kot v *Ghost Recon*. Tvoja naloga je bila izbrati najboljša mesta za napad sovragov.

In to zimo nas bo Pandemic obdaroval z nadaljevanjem te strateške streljačine in izgleda, da so si razvijalci drznili popraviti napake originala. Projekt so tokrat razvili samostojno, brez vpletanja vojske in zato je vpletenih mnogo novosti - predvsem novi večigralski načini. Igra je tudi mnogo bolj dinamična in ni več tako suhoparno linearna, skozi posamezne misije boš imel na voljo različne poti kako priti pravočasno na avtobus - poln teroristov. Tvoja četica pogumnežev bo lahko okupirala hiše in z oken postrelila sovražnike kot za šalo. Sami nasprotniki pa se bodo po tem ko jih upepeliš, pojavljali vedno na drugih mestih. Sam tega ne boš opazil, vendar bo zaradi tega vsako ponovno igranje drugačna izkušnja. In tukaj je še mnogo, mnogo novih ukazov s katerim lahko nadiraš svoje pogumneže. "10 sklec! Takoj!" Vse to dodaja igri odlično globino, poleg tega pa lahko tokrat razdeliš svoje enote alfa in bravo kar ti omogoča še večji nadzor. Zraven tega se pozna, da so računalniški nasprotniki opravili nekaj izpitov iz umikanja granatam in premikanja za sovražnikov hrbet, saj so vidno pametnejši.

Ten Hammers je igra, zaradi katere si boš zaželel vojaške kariere, domači pa ti bodo skrili miško na podstrešje. Ali ti manjkajoči ukaz za streljanje še vedno manjka? OZ

TANK RULA!

Tank je sila, ki se je vsak boji. Ne samo, da je odporen na sovražnike, ima tudi top, ki uspava sovraga - za vedno.

PC

• **RAZVIJALEC:** DIGITAL REALITY • **ZALOŽNIK:** CDV • **SVETOVNI IZZID:** POMLAD 2006
• **PLATFORME:** PC • **SPLETNI NASLOV:** WWW.DIGITALREALITY.HU

Pozabi Berlin in Normandijo, tokrat se vojna seli na tvoj PC

Ali tudi ti tako kot GZ na skrivaj igraš *Command&Conquer: Generals* in se sliniš ob tem, ko gledaš kako tvoj tank pogazi 2 bataljona Kitajčkov? Uf, in ali se spomniš legendarnega *Red Alert*?

Zakaj se spominjam kot star ata dobrih starih časov? Zato ker prihaja spomladi strategija, ki bi lahko dala umetno dihanje žanru realno časovnih strategij tipa *Red Alert*. GZ se je zate dokopal do beta verzije strategije *War Front: Turning Point*, ki bazira na vedno aktualni tematiki Druge Svetovne vojne. V tej verziji je Hitler ubit dokaj kmalu in Nemčijo vodijo še bolj psihopatski ljudje, ki vlagajo še več denarja v razvoj novih tehnologij. Izbiraš lahko med zavezniki in grdimi Nemci. Seveda smo se odločili za Švabe in izvedli invazijo na Britanijo (operacija Morski lev).

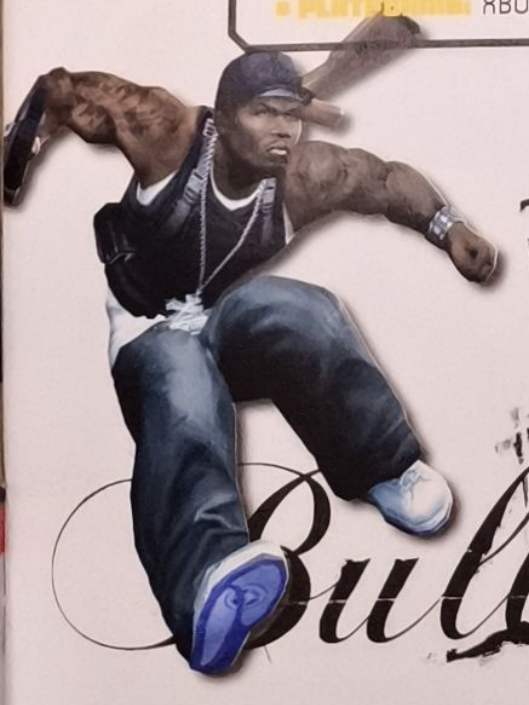
Zanimivost igre so razgibane misije z mnogimi manjšimi nalogami, ki pa jih je dobro opraviti, saj se zgodba nadaljuje in se misije navezujejo. Tako da ne boš pozabil na katerega od Rusekov v razpadlem tanku. Druga zanimivost so zanimiva orožja, ki jih ima vsaka nacija. Nemci bodo tako imeli gigantske rakete, ki bodo iz neba klatile britanske bombnike, preden bodo ti uspeli bombardirati pivovarne v Muenchnu. Američani pa bodo tresli švabske lederhose z bombami, ki simulirajo potres, potem pa so tukaj še Ruseki, ki se bodo hvalisali s tankom Kharkov (peteroglava pošast - pet tankovskih kupol). Glede na to kar smo videli v uredništvu je igra nabita z akcijo, polna prelepih tankov, mašinc in grmenja raket. Vse skupaj je zapakirano v tako realističen paket, da skoraj začutimo popotresne valove na monitorju. In grafika nas navdušuje še naprej, tako kot tudi realizem in odlična fizika. Tank se tako podi po cesti in ruši z lahkoto pred sabo ulične svetilke iz zadka pa se kadi gost dim. Uničljiv je tudi teren, ki je tako zluknjan zaradi min in raket, kar je še bolj udarno. Odlično!

Brez dvoma bo *War Front: Turning Point* strategija na katero moraš biti pozoren saj gre za eno najbolj perspektivnih strategij prihajajoče pomladi. Vsekakor pa je to ena tistih iger, ki jo boš preigraval in ob njej pogrizel vse nohte, je ena tistih strategij, ki lahko povrne *C&C* žanru slavo, ki si jo zasluži. Basta. GZ

TERMOMETER

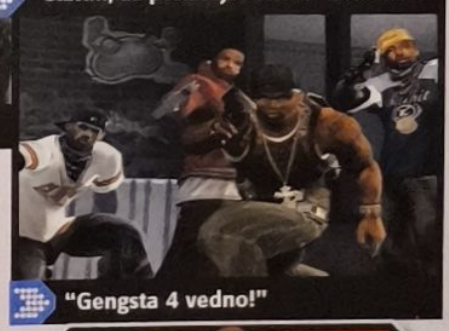
VROČE		HLADNO
+ divjaški C&C stil + impresivni grafični učinki + prepletena zgodba + kolekcija natipičih orožij	100° 84° 72° 60° 48° 36° 24° 12°	pod krinko le še ena strategija na temo Druge svetovne vojne?

• **RAZVIJALEC:** GENUINE GAMES • **ZALOŽNIK:** VIVENDI • **SVETOVNI IZZID:** KONEC NOVEMBRA
• **PLATFORME:** XBOX, PSP • **SPLETNI NASLOV:** WWW.50CENTBULLETPROOF.COM



"Fifti uporablja vsa (res vsa!) sredstva prepričevanja."

"Stavim, da poslušajo Atomik Harmonik."



"Gengsta 4 vedno!"

Povabim te v slaščičarno, potem pa te nabijem na oko – z lahkoto

Hdo od vas ne pozna lisjaka z obrazom veverice, ki je postal fenomen pod imenom 50 CENT? Hja, tudi GZ pozna tega hip-hop pozerja. Vendar se v *Bulletproof* pokaže v drugi luči; kot maščevalen in nasilen psihopat.

Bulletproof je neverjetno brutalna izkušnja kjer mastna rdeča tekočina teče v potokih in v grafično ospuljivih filmčkih. GZ je najbolj vzljubil *Counter Kill System*, ki omogoča da Eminemu iztrgamo njegov shot-gun ter ga z njegovim orožjem napolnimo s svincem. Pobijanje pomeni za našega 50-ja izboljšanje počutja in kondicije, kar pa vodi v nove krvave načine pohabljanja nasprotnikov. Eden izmed načinov, ki nas je zgrozil, je bližnje srečanje noževe konice z žrtvinim očesom. Bljek.

Še ena zanimivost v igri je *Mobile Cover*, ki omogoča mišičačnjaku, da uporabi na primer smetnjak za ščit pred točo krogel. In ko zmanjka denarja za metke in aspirin si pač 50 nakrade osnovne potrebščine pri mrtvih žrtvah. Na svoji mesarski avanturi boš naletel tudi na prej omenjenega Eminema (pokvarjen policaj McVicar) in na kolega po imenu Dr Dre (ulični bojevnika Grizz), medtem ko boš skakal po njunih avtomobilih ter jima luknjal nove "mišelinke." GZ

TERMOMETER

VROČE		HLADNO
+ Havoc fizika pomeni, da lahko razbiješ in razturaš... vse + 50 Cent	100° 84° 72° 60° 48° 36° 24° 12°	Vse to nasilje... Ne vem, ne vem.

PS2

• **RAZVIJALEC:** SCEJ • **ZALOŽNIK:** SONY • **SVETOVNI IZZID:** KONEC FEBRUARJA 2006
• **PLATFORME:** PS2 • **SPLET DOMA:** WWW.US.PLAYSTATION.COM/CONTENT/OGS/SCUS-97472/SITE/

SHADOW OF THE COLOSSUS™

Velikost je še kako pomembna

xxx

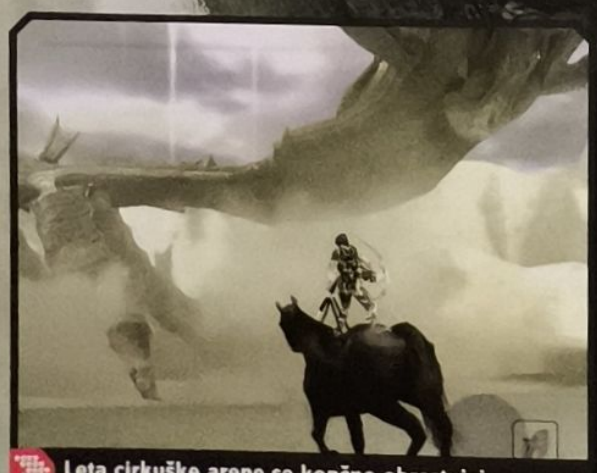
Pozor: Ne beri tega! Zakaj? Predvsem zato, če želiš ohraniti zabavo ob igranju *Shadow of the Colossus*. Se spet vprašuješ zakaj? V stavkih, ki sledijo ti bo GZ razkril igro, ki je polna presenečenj; naj bo to grozovit prizor padajočega gigantskega Kolosa (kamniti velikani iz grške mitologije) ali pa rešitev uganke kako le-tega ubiti (po več urah tuhtanja). Torej... Počakaj na izzid v februarju in odpeketaj v trgovino po igro.

Še vedno bereš? No, če si tako vztrajen, ti bo GZ pokvaril zabavo in razkril nekaj elementov te akcijske pustolovščine. V deželi Kolosov je na primer mnogo majhnih živalc, ki jih lahko ubiješ s svojim lokom in v zameno dobiš dodatno energijo. Ampak ali ne bi bil ponosnejši, če bi to odkril sam? Še vedno bereš? No, nadaljujmo z zgodbo. Premisa je otročje enostavna; tvoja deklina je mrtva in če ubiješ 16 velikanskih pošasti jo boš lahko oživil. In to je to. Nič mini šefov ali sekundarnih misij. Samo 16 gigantskih bojev včasih prekinjenih z galopiranjem skozi poraščeno pokrajino. In še boji niso pravi boji, ampak bolj miselne igre kako spraviti velikana na tla. Večina the gigantov ni nasilnih (no, vsaj dokler jih ne sprovociraš) in dokler so prijateljske volje, si ti oglej teren ter razišči šibke točke. Izkoristil boš lahko tudi okolje (naj se Kremenček zaleti v zid) in Kolosi se bodo poškodovali tudi sami. Igralnost je briljantno enostavna ter ideja jasna. Mnogo je tudi elementov platformnih iger - mah in dlake (lasje) na Kolosu delujejo kot zidovi poraščeni z vinsko trto, po katerih se da plezati. Tako boš plezal po velikanu kot nadležna muha, in medtem ko bo on stresal z lasmi boš ti drsel v globino. Nož mu boš lahko zasadil v kamnito drobovje le, ko bo grobijan pri miru. To ne pomeni nič druga kot dolgo čakanje, da se korenjak umiri. Čez nekaj časa boš plezal po velikanih kot Tarzan, se guncal po lasišču kot Chita (Tarzanova opica) ter cvilil kot Jane (Tarzanova deklica).

Na trenutke se ti bo zjokalo srce zaradi prelepe animacije, ki povzroči grozovito realistično stokanje in krvavenje velikana, ki se v strahu podi prodi prepadu. Kot da bi dejansko ril nož velikanu direktno v srce. Brrrr. Nato pa nazaj v sedlo in na sled naslednjemu gigantu. Gonja za Kolosom je mešanica nadlegovanja, strahu, sprostitve in vrtoglave ter drzne akcije, ki je popolnoma drugačna od vsega kar smo videli do sedaj. Seveda ima igra tudi nekaj slabosti; na primer kamera je nagnjena k pijanemu nihanju sem ter tja, vendar je na stotine izjemnih malenkosti, ki naredijo to igro eno najbolj osupljiv in zanimivih - na svetu!

GZ je imel to srečo, da je videl tudi konec igre, si obrisal solze ter stopil na padlega Kolosa ter s hripavim glasom zavpil: Zmaga je naša! In ali smo že povedali, da se lahko primeš kril ptic, ki te nato prevažajo po svetu? No, sedaj smo pokvarili tudi to. GZ

Ubij 16 Kolosov in ljubica bo oživela.



Leta cirkuške arene se končno obrestujejo.

"Res te nočem, ampak moram... smrk..."

TERMOMETER

VROČE

+ bežati pred gigantom in mu ob tem žvižgati, da se podi za tabo. Sliši se herojsko.

HLADNO

- občutek krivde in solzice, ko pade eden the gigantov. Pa saj ni hotel nobenemu nič hudega, ali pač?

• RAZVIJALEC: CRITERION • ZALOŽBA: EA • SVETOVNI IZZID: FEBRUAR 2006
• PLATFORME: X • SPELJET DOMA: WWW.EAGAMES.COM

BLACK

Ali znaš streljati v temi? Si upaš stopiti v Black?

Pozabi "night vision", pozabi na detektor toplote. Pozabi taktiko in timsko delo, pozabi tudi na krajo avtomobilov ter strašila z vesoljskimi pištolcami. Pozabi na vse kar veš o streljačinah, ker prihaja *Black*, igra ki se bo pristreljala na tvoja vrata.

Najprej se nam je igra zdela čudaška, dali so nam namreč pištolo in srečno Kekec. In to v največji temi na svetu. "Čuj, ki se te baterija prižge? Kaj? Ni baterije!?! Kaka tema ej." Nato smo začeli streljati v zrak in si osvetlili hodnik (podoben tistemu iz Matrixa). In postalo nam je jasno zakaj naslov *Black*. Bistvo igre je začutiti orožje, se vanj zaljubiti in z njim razbiti vse kar stoji lepega na tem svetu. Nič druga, razen holivudska mrzlica obstreljevanja VSEGA s točo krogel. In točno to smo tudi počeli - streljali, obstreljevali, zastreljevali, postreljevali... Kot da je bil cel svet v *Black* narejen samo zato, da ga ti uničiš. Zabojnik za katerim smo se skrivali pred nasprotniki je zdržal le slabo minuto, nato pa je razpadel na kose. Na kose razpade tudi skorajda vse ostalo; od šip v hiši v katero vržemo granato in do avtomobila, ki mu raztrga pnevmatike (napotek: ne stoj zraven motorja če želiš živeti). Igra je izjemno živahna, poredni fantje pa ti gnjavijo vsako sekundo. Zato čuvaj zdravje, jej vitamine in varčuj za strelivo. Razvijalci iz studia Criterion pravijo da je "vsak metek njihov otrok," kar pomeni, da nobeden metek ni zaman. Pa naj bo to iz ene od pušk ali iz pištole - vsak metek naredi maksimalno škodo.

Stati v prazni sobi in streljati v zidove in lustre še nikoli ni bilo tako zabavno. Kaj šele sprintanje s magnumom po ulici ali obstreljevanje v marmornati dvorani. Uff... Jap, Black celo uspe prekositi svetovno znano sceno z marmorno vežo iz Matrix-a. Ne samo, da lahko razturaš delčke stene, ne, v prafaktorje lahko spremeniš tudi strop (ali pa strop skupaj z lestencem pade na grdega nasprotnika). S tem boš prislužil tudi nekaj "Black Ops" točk, mi pa ti povemo, da igra izgleda že po 10 minutah kot čokoladna torta s smetano. In češnjo. Zato GZ komaj čaka na izzid, ko bo na nas čakalo 10 masovnih stopenj, zgodba polna izdajalcev in zarot ter še več materiala za raztreliti. Z živalskim veseljem jo boš užival tudi ti. In nato raztural na koščke. GZ

TERMOMETER

VROČE		HLADNO
+ neumno intenzivna igralnost. Non-stop, noro, prelepo	100°	
	84°	Ni večigralstva? Halo?
	72°	
	60°	
	48°	Umreti tolikrat zna biti neprijetno
	36°	
	24°	
	12°	

"Še sreča, da me ni zadel v glavo."

HOLIVUDSKI UMORI

Vse v stilu Hollywooda. Eksplozije, učinki, igralci, umiranje, hudo orožje, fletne dekline...

Seveda v realnosti se krogle ne iskrijo. Ampak ne v *Black*. Tukaj toča krogel izgleda kot ognjemet za Novo leto.

Hudobneži veselo zaplešejo mrtvaški ples ko jih napolniš s kroglami.

Če bi to bilo res, bi verjetno ubožec pristal za kak dan v bolnišnici (smeh)

Kdo pa še ne ve, da avto eksplodira takoj ko ga oplazi krogla. Halo???

pisma

Naj bo tvoje pismo tisto, ki ga bo krasila titula PISMO MESECA!!! Ne zaupaš v sebe? Pa bi moral! Mi verjamemo vate, zato smo za vse junake, ki jim bo pripadel laskavi naslov, pripravili posebno presenečenje!

NAŠ EMAIL: pisma@gamezone.si

PIŠITE NAM: GameZone, Trg Revolucije 2, 2000 Maribor

Vesel? Jezen? Žalosten? Na mah ugotovi kako se kdo počuti!

Vesel | Besen | Žalosten | Jezen | Presenečen | Kul

Dragi Mladinec, spoštovana Mladinka!

Stavek, ki si ga najbrž že ničkolikokrat slišal/a, a je meni še zmeraj ostal vtisnjen globoko v spomin: "Na mladini svet stoji". Vedno je in vedno bo. Mladina je gonilna sila, je vrtilni moment družbe, sveta, kozmosa. In danes velja to reklo še toliko bolj, ko je takorekoč vse usmerjeno v gonjo za materialnimi dobrinami tega sveta, saj sem mnenja, da s(m)o prav mladi tisti, ki temu najmanj podlegamo. Vsaj moralo bi biti tako. Smo dovolj odporni na razne floskule oglaševalskega nategovanja potrošnikov? Smo. Morali bi biti. Smo namreč tisti mali uporniki, ki mislimo s svojo glavo in si ustvarjamo lastna mnenja, brez vpliva zunanjih mešalcev zraka in mlatilcev prazne slame.

Zato bi morala mladina, pa ne samo maldina, tudi vsi ostali, ceniti in biti branik pluralnosti mnenj, pogledov in nazorov, relativnosti velike in ultimativne Resnice ter globalne podobe sveta, ki nam jo dnevno podajajo številni mediji, od televizije, radia, do raznih revij in časnikov.

In GameZone poooseblja prav to. Kaj že, porečeš, kje si se izgubil? Torej, ne nudimo ti edini in edino pravilni pogled. Ne, zgolj še enega možnega in verjetnega. Nič zavezujočega, le tvojo prosto izbiro. A za vsem tem, kar prebereš, tudi stojimo. Z vso svojo mladinsko zagnanostjo, mladostno radoživostjo, resnostjo in odgovornostjo. Do tebe Mladinec. Do tebe Maldinka. In zato bi se tudi v SSKJ mladina morala pistai z veliko. Ker na MLADINI svet stoji!

Jare
jare@gamezone.si

Jaz sem mala Kuka

V nedeljo, kadar bi naj mravljinčarji počivali, se ponavadi GameZonu nabere gora dela, ki ga je potrebno zaključit do ponedeljka. Sranje. WTF. Pa neeee. Ampak kar se more, ni težko - baje. Ampak prejšnjo nedeljo sem si privoščil popolni večer - že tretjič sem pogledal prve tri dele sage z imenom Star Wars. Predvsem zato, da bi se opogumil za opis vesoljske streljačine Star Wars: Battlefront 2.

Najprej se je seveda potrebno pripraviti na tako vesel dogodek; to pomeni nabaviti zaloge čokoladnega mleka in/ali piva (seveda, če sežeš do pulta v trgovini), izklopiti zvonec in telefon ter najpomembneje - odsloviti tečne deklice in punce, ki bi utegnile biti moteč faktor večera (predvsem s komentarji v stilu: "Čuuuj, zakaj pa se onadva tepta z svetilkami?"). Nato se pripravi še psihično, da boš imel odprto glavo za modre nauke mojstra Yode. Kaj je namreč pomembnejše od tega? Nič, niti najnovejši del Harryja v kinu. Nič! Sam sem iz hiše nagnal prav vse kar diha, umaknil sem še rože in zagrnil zavese, nato pa se je začne... 24900 sekund popolnega užitka. Najprej mali Ani na dirkah po rojstnem Tatooinu, mali Ani, ki začuti da bo enkrat najmočnejši Jedi vseh časov. V temi dnevne sobe tudi pravemu moškemu (kot sem sam) na lice pricurlja par slanih kapelj ob prizoru junaške smrti Qui-Gon Jinna. Nadaljuje se z romantiko za telebane, torej ženski prizori tudi za nas - trde bojevnike. Mali Anakin je očitno tudi spolno dozorel, precej starejša Amidala pa ima očitno pedofilska nagnjenja. Po dveh tretjinah sledi finale, Anakin pokaže svoj pravi obraz in v sobi pokajo šipe od mojih vzklikov."To mi delaj! Si ded al' nisi!?!"

Z prizorom Lorda Vaderja se star-warsko prvi trije deli zaključijo. Naspidiran si narišem podočnjake in si namestim na svojo intergalaktično škatlo (beri: PC) Star Wars: Battlefront 2, da bi se preizkusil tudi sam v vlogi mojstra Yode. In kaj se zgodi? Sfaširajo me že v tutorialu. Hm... Pa rinem, tiščim in si razbijem glavo... Vstanem s stola in se odločim da uporabim svojo notranjo moč (vem, da je nekje globoko v meni) in spet nič. Nato pride mali bratranec in mi reče: "Čuj, kaj to se igra brez miške in tipkovnice?" Sedem na fotelj in spoznam, da Sila ni dovolj. Hja, Yoda pravi: "Use the Force, little Skywalker (Uporabi silo, mali Zvezdohodec)," jaz pa dodajam: "Use your brainzzz too, you stupid dreamer (Kdaj pa kdaj uporabi tudi možgane, zablojenec)."

D-Fox
d-fox@gamezone.si

Dragi bralec!

Toliko bi ti rad napisal, pa ponavadi ostanem brez besed. Z eno izjemo. Kakor se sliši obrabljeno, ti moram povedati da si najboljši! Ti si razlog, da včasih ure presedim pred zaslonom in si razbijam glavo, kaj in kako napisati, da ti bo všeč, in da boš od napisanega tudi kaj odnesel. Nekoč, ko sem bil sam mlad in neumen, sem menil, da vsi pišemo zaradi denarja, slave ali podobnih nepomembnosti. Pa ni res. To so le posledice. Mar bi za tako banalne stvari sredi noči zrl v belino urejevalnika besedil, potem ko sem že petkrat pobrisal besedilo, ki se mi ni zdelo dovolj dobro? Do tebe čutim moralno obveznost. Ker mi zaupaš, ker veš, da se bom potrudil in da lahko mojim besedam verjameš. In sam prav tako vem, da boš prebral, kar sem napisal ter komaj čakal, kaj ti bom imel povedati naslednjič. No, upam. Odnos med bralcem in piscem je obojestranski, čeprav tega ponavadi ni videti na prvi pogled. Zato ti raje povem še enkrat. To počnem zaradi tebe. Ker si mi najvažnejši. Ker si najboljši.

Quattro
quattro@gamezone.si

Drage GameZone ovčke!

Ker imam izredno malo časa, bom izredno kratek. Izredno namreč cenim čas, ki mi ostaja na razpolago saj sem, v povprečju deset ur na dan v službi. Kar se mi zdi izredno veliko, a v primerjavi z izkoriščanim vzhodnim trgom delovne sile, izredno zadovoljivo. Prav zato, ker mi prosti čas izredno veliko pomeni, in ker ga imam, kot že povedano, izredno malo, igram le tiste igre, za katere zagotovo vem, da so izredno dobre. Zato sem izredno srečen, da lahko berem GameZone, ker vem, da ste izredno dobri in imate izredno dobro vsebino. Na vas se lahko človek res izredno zanesljivo zanese. Zdaj, ko sem vam izredno močno zlezel v rit, grem dalje delat. Upam, da bom izbran za pismo meseca, saj se mi zdi izredno dobro in si zaradi tega zaslužim izredno lepo nagrado.

Vaš Gogi
gogi@gamezone.si

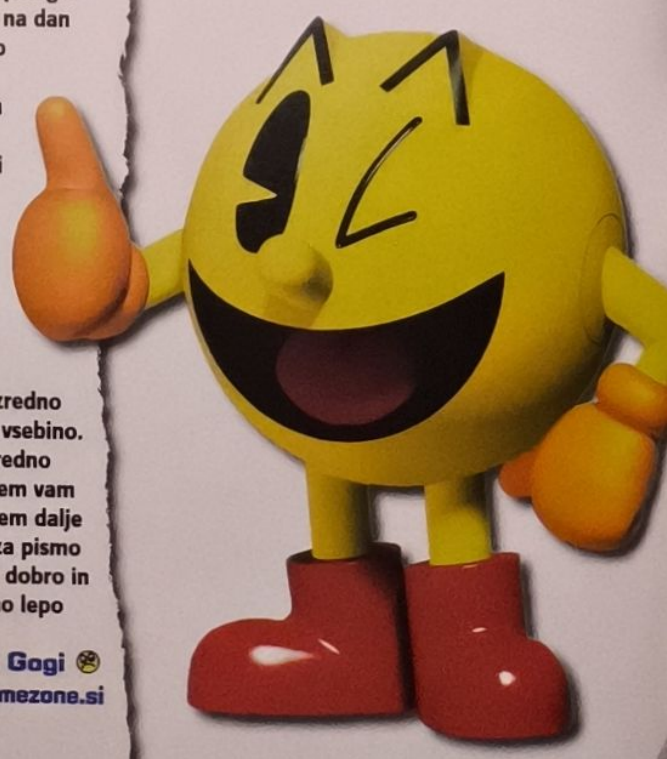
If you're the Star Letter writer, you'll win the game of your choice on any format, courtesy of our mates at Britain's top games store - GAME. Get scribbling and you could be a winner!

V objemu iger

"Jaz te tako ljubim! Vedno sem si te želela! A bi midva..." "Hej, kaj je zdaj to?! Kje sem?" Ah, jaa...sanjal sem. Še sekundo nazaj sem bil glavni igralec v The Movies, nakar me je zbudila budilka poslala nazaj v resnični svet. Ves omotičen počasi dojemam, da nimam izbire in bo treba vstati. V stilu Sonic Rush-a planem pokonci, zadam budilki smrtonosem udarec v stilu Rag-Dolla ter se kot King Kong pretegnem po dolgem in počez. Naj se avantura prične, si mislim. Prva misija - kopalnica. Spomnim se Tonyja in njegovih kolegov iz American Wastelanda, saj bi mi "skate" zelo prav prišel. Vendar ni niti enega niti drugega. Bom moral pač peš. Groza!

Prebijam se iz sobe v sobo kot Davies iz Call of Duty 2. Po opravljenih higijenskih zadevah vzamem health pack - zajtrk, torej. Občutno boljšega počutja se odpravim v uredništvo. Pred tem se ustavim v garaži pred mojo kolekcijo most wanted "navitih mašin". Pojavi se velikanska dilema. Katerega izbrati?! Prav noben se ne ujema z barvo moje kape, zato grem raje na avtobus. Nenazadnje prispem v službo, kjer me pričakujejo prijatelji Black, Civilization 4, Warriors in vsi ostali, katere boš tudi ti spoznal v tekoči številki GameZone.

Frasec
frasec@gamezone.si



PREIGRANO

Kaj bi lahko sploh pametnega napisali, da ne bo klišejsko, tečno, duhamorno in bo za prebrati? O lestvicah težko. Zato bo na tem mestu pisanja čim manj, mi smo se vseeno potrudili in za to številko sestavili lestvico članov uredništva. Et voila!

KOT JAZBEC NA LISICO ČAKAMO NA:

1. Hellgate: London
2. Titan Quest
3. Tomb Raider: Legend
4. Splinter Cell 4
5. Prey
6. Neverwinter Nights 2
7. The Godfather
8. Unreal Tournament 2007
9. The Elder Scrolls IV: Oblivion
10. Final Fantasy XI

Sodeluj pri oblikovanju lestvic in zadeni majico! Pošlji SMS z vsebino: *game_gamezone1_ime igre* na 2929, iz katerega koli mobilnega omrežja (primer: *game gamezone1 civilization4*) za igro, ki ti je najljubša in jo največ igraš. Za igro, ki jo najtežje pričakuješ, vtipkaj: *game_gamezone2_ime igre*, v praksi bi to pomenilo: *game gamezone2 titanquest* ter prav tako pošlji na 2929. Naj bo sreča na tvoji strani!

SMS

TOMAŽ BARTOLJ:

1. Rome: Total War
2. Warcraft 3
3. Beyond Good and Evil
4. Prince of Persia: Warrior Within
5. NHL 06

QUATTRO:

1. Fahrenheit
2. Civilization 4
3. Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords
4. Dungeon siege 2
5. The Movies

JARE:

1. The Movies
2. AOE 3
3. NBA 06
4. Codename: Panzers, Phase two
5. THUG 2: Remix (PSP)

GOGI:

1. FIFA '06
2. FIFA '98
3. GTA: San Andreas
4. Max Payne 2
5. NFS: Underground 2

FRASEC:

1. Half Life 2
2. FarCry
3. Return to Castle Wolfenstein
4. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
5. NFS Underground 2

D-FOX:

1. Dungeon Siege 2
2. Star Wars: KOTOR 2
3. Football Manager 2005
4. D&D: Dragonshard
5. Black & White 2

WWW.NOTESNIKI-SLO.COM WWW.GERICOMP-SLO.COM

Twinhead F12D STYLEBOOK
12.1 TFT(1027*768), 512 MB DDR
Intel Pentium M Centrino 1.73 Ghz
60 GB SATA HDD, DVD-zapisovalec
WLAN b+g, 4 in 1 Card Reader
2 leto garancije - Samo 1.78 kg
280.000,00 SIT

TOSHIBA Satelite A80-142
15.1 TFT(1024*786), 512 MB DDR
Intel Pentium M Centrino 1.6 Ghz
100 GB SATA HDD, DVD-zapisovalec
GF FX 6600 z 128 MB DDR TvOut
WLAN b+g, 4 in 1 Card Reader
WIN XP HOME- 2 leti garancije
379.900,00 SIT

TWINHEAD DURABOOK 1.5
15.1 TFT(1027*768), 512 MB DDR
ATI RADEON 9700 z 64 MB DDR
Intel Pentium M CENTRINO 1.6 GHz
60 GB SATA HDD, DVD-zapisovalec
WLAN b+g, Odporno ohišje 4 kg
WIN XP HOME - 2 leti garancije
309.900,00 SIT

SAMO 1,98 KG

SONY VAIO VGN S4M 1.6 Ghz
13,3 TFT(1280*800), 512 MB DDR
Intel Pentium M 1.6 Ghz CENTRINO
60 GB SATA HDD, DVD-zapisovalec
WLAN b+g, Miniaturno ohišje 1.98 kg
WIN XP HOME - 2 leti garancije
399.900,00 SIT

Notesniki : TOSHIBA, SONY, GERYNOTE, TWINHEAD, HP IN MSI

GERI COMPUTER d.n.o., Cesta XIV divizije, 2000 MARIBOR Telefon: 02/48-00-222, Fax: 02/48-00-223

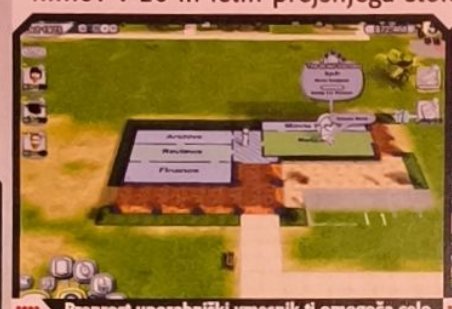
• **RAZVIJALEC:** LIONHEAD • **ZALOŽNIK:** ACTIVISION • **VEČIGRALSTVO:** DOWNLOADS
• **DRUGE PLATFORME:** PS2, XB, GC • **SP(L)ET DOMA:** WWW.THEMOVIESGAME.COM
• **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 2

KAJ JE?

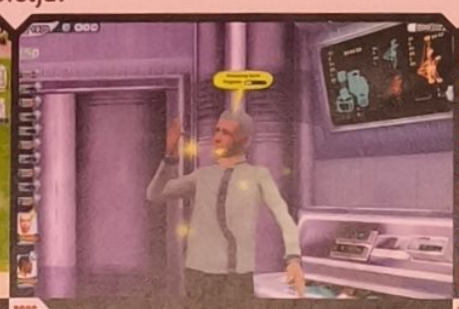
The Movies te postavi v vlogo ambicioznega holivudskega producenta. Začni v dobi nemega filma in končaj kot novi Spielberg. Svoje filme nato objavi na spletu.

SMRTNO RESNO

The Movies ni zajebancija in filmska industrija je trd kruh! Služiti ga začneš s snemanjem mutastih filmov v 20-ih letih prejšnjega stoletja.



Preprost uporabniški vmesnik ti omogoča celo drag & drop igralcev po različnih delih scene

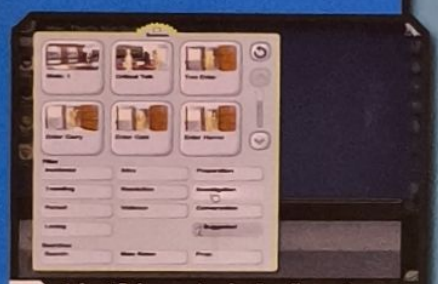


"Scotty, prežarči me nazaj k Spocku, prosim!"

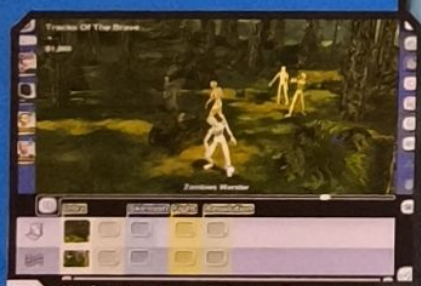
Vsak začetek je težek..

MOVIE MAKER

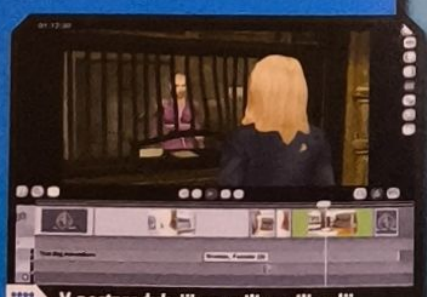
Orodje *Movie Maker* je zelo preprosto za uporabo. Izbereš ozadje, določene lastnosti kadra ter kaj in kako naj igralci odigrajo. In to je več ali manj vse.



Izberi želenega igralca/igralko, primerno garderobo in prizor, ki ga naj odigrata.

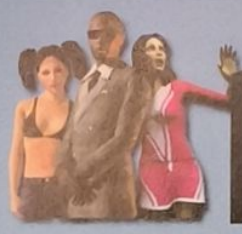


Vsak prizor je razdeljen na časovnem traku. Izbiraš lahko med simpl in bolj kompleksno varianto.



V postprodukciji po mili vanili volji dodajaš zvočne efekte, glasbo in vse ostalo...

THE MOVIES



Oder, ti in kamera. Vsi na sceni so pripravljeni. Kaj pa ti?

Luč. Kamera. Akcija! Zjutraj, popoldan, zvečer. In tako naprej, dokler ne ugotoviš, če sploh kdaj, da ti je zrasla brada, da imaš nohte kot stepski jastreb ter kvadratne oči . Diagnoza – *The Movies*. Redke so igre, ki te okupirajo v takšni meri, kot to stori slednja. Prevzame ti duha, telo in um, neprestano misliš le na njo. Huje, kot da bi bil zaljubljen. Častna. In zakaj? Ker je ena izmed tistih iger, ki požene tvojo kreativnost in ustvarjalnost do neslutenih meja.

Naslov igre dovolj zgovorno priča o svojem poslanstvu. Filmanje. Snemanje. Spielberg, Jackson, Hitchcok? Izbira ni lahka. Za začetek je treba ustvariti studio, kjer boš snemal svoje mojstrovine, postaviti nešteto scen ter najeti (ali odpustiti) igralce, režiserje, scenariste, celotno snemalno ekipo (snemalca, tonskega in "luč" mojstra), ki se bo lotila ustvarjanja filma za filmom v upanju, da se bo prodajal kot solata na nedeljski tržnici. S to majhno razliko, da boš zaslužil v pol minute toliko kot branjevka v celem letu.

MI TRIJE SMO NAJBOLJŠI PAR

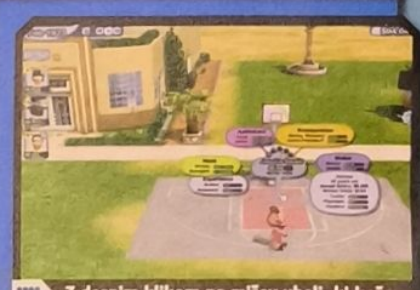
Na voljo imaš tri načine, kako boš pristopil k snemanju. Najenostavneje je izbrati ekipo scenaristov, ki bodo radodarno razmetavali s svojim (ne)talentom in jim zadati nalogo, da ustvarijo scenarij za film v zvrsti, ki si jo izbral. Na žalost lahko zaenkrat izbiraš le med štiri najbolj klasičnimi žanri - znanstvena fantastika, komedija, akcija in grozljivka. A se ne boš čutil omejenega, saj je kljub temu dovolj prehajanja med zvrstmi, da nimaš zvezanih rok pri ustvarjanju komičnih elementov v grozljivki. Recimo. Kot primer. REZ!

Ko imaš izdelan scenarij, izbereš igralce in režiserja, najameš preostanek manjkajoče ekipe in jih naženeš snemati film. Tako, zgodba zaključena. Do izida filma, seveda, nakar kot na trnih čakaš na kritike, prodajo in šelestenje zelenih bankovcev. Že na začetku je dovolj izzivov. Najprej si postavljen pred odločitev, kateri žanr izbrati - je trenutno gledan ali ne? Bog ve. No, če ne on, pa zagotovo "Novice iz sveta", ki ti pomagajo z namigi, kaj je trenutno *in* in kaj *sucka*.

Kakopak je potrebna tudi srečna roka pri izbiri igralcev in ekipe - nekateri so muhasti, da je joj in ti bodo sivili lase, spet drugi so bolj primerni za akcijske "Umri-pokonščine," tretji so spet komedijanti, da jim ni para. Recimo. Kot primer. REZ!

Kot tretje je pomembno, da je okolje, v katerem tvoji ljudje delajo, izdelku prijazno. Ali je izdelek prijazen okolju? Eh, vsekakor

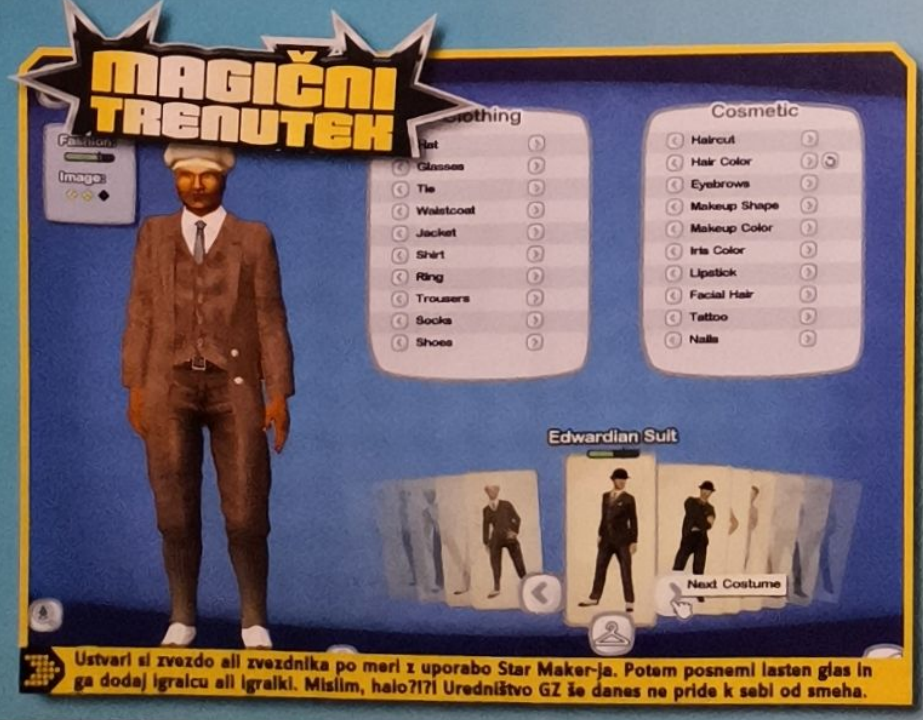
NASVETA DVA



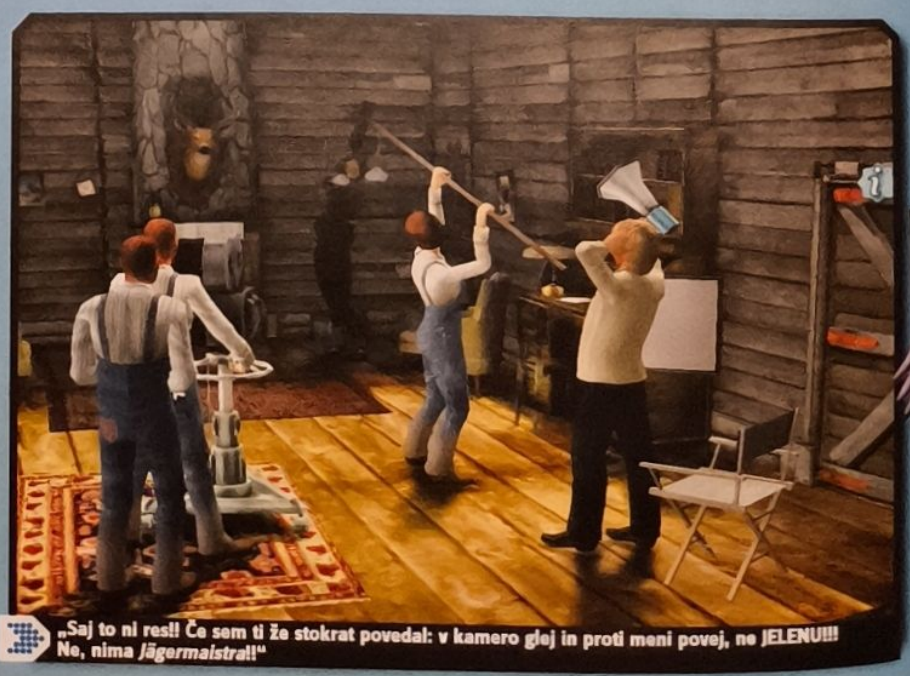
Z desnim klikom na mišev uhelj, ki kaže na Filmčka, boš izvedel vse o tem, kako se počuti, o njegovih izkušnjah, odnosih, zasvojenostih...

Med snemalnimi odmori moraš poskrbeti za blagorbit vseh udeležencev snemanja. Še posebno moraš paziti na- ja, saj več-razvajene zvezdnike!

MAGIČNI TRENUTEK



Ustvari si zvezdo ali zvezdnika po meri z uporabo Star Maker-ja. Potem posnemi lasten glas in ga dodaj igralcu ali igralki. Mislim, halo?!?! Uredništvo GZ že danes ne pride k sebi od smeha.



„Saj to ni res!! Če sem ti že stokrat povedal: v kamero glej in proti meni povej, ne JELENU!!! Ne, nima *Jägermaistra*!!"

STUNT ISLAND

Večina starejših pa tudi kateri mlajši strastni igralec se bo spomnil, da ima The Movies duhovnega očeta v igri z imenom *Stunt Island*. Pravzaprav je bila ta igra prva, kjer si lahko užival v veličastnem postavljanju in ustvarjanju kinematografskih scen ter posebnih učinkov. V poznih devetdesetih je bilo skoraj bolj popularno biti kaskader kot Arnie iz mesa in krvi.

Kot poklicni Kolcamož si dnevno gledal smrti v oči, ko si z akrobatskim letalom letel skozi goreče obroče, z avtom prevračal kozolce po nevarnih rampah in s padalom pristajal na drvečih lokomotivah. In tako gradil kariero. Na voljo si imel arzenal pripomočkov in orodij, s katerimi si lahko prosto po Prešernu sestavljal loopinge, prepreke, postavljal rampe in podobne adrenalinske črpalke.

No, kaj praviš? Boki? Nemirna hoja? Morda še krajše krilo?

ES STUDIOS

REDOVALNICA

JARE

PLUSI	MINUSI
+ genialen koncept	- malenkost bolj dodelana filmska orodja bi bila dobrodošla
+ filmanje je najboljše, kar se vam je do sedaj zgodilo	
+ prav tako superioren menedžment	
+ tipično Lionheadova odlična dodelanost	

GRAFIKA 5
Tipična Lionheadova animacija.

ZVOK +5
Času primerna in specifična glasba + krasni zvočni efekti.

IGRALNOST +5
Brez primere. Vsrka te vase in te zlepa ne izpljune. Sodi, 5!

OCENA
95%

SODBA
vredno oskarja (-*'Kaj?! Samo enega, si normalen?!' - neznan igralec*)

KAKO SE ODREŽE
BOLJŠE KOT: Black & White 2: **86%**
SLABŠE KOT: Dajte, ne se hecat...

mora biti okolje, v katerem tvoja ekipa ustvarja, dovolj čisto, urejeno, skratka tip-top. To je prvi del udarnega tria.

Druga metoda predstavlja nekoliko bolj poglobljeno igranje z več tvoje besede pri sami produkciji. Še vedno si soočen z enakimi problemi kot pred tem, a za razliko od prej, kjer je ekipa opravila vso umazano delo, lahko sedaj sam posegaš v kadre, med tem ko se dejansko snemajo. Tako lahko vplivaš na delo in kvaliteto filmske stvaritve s pomočjo različnih drsnikov, ki so prirejeni za vsako sceno posebej.

Spreminjaš lahko takšne podrobnosti, kot je hoja glavne igralke čez pokopališče. Če misliš, da bo seksi miganje z ritko bolj pognalo strah v kosti kot nervozno stopicljanje po mrzlem kamnu - pogumno! Danes se lahko vse proda.

Kakor koli, način št.2 ti omogoči nekoliko poglobljen vpogled v svet filmografije, filmofilije in filharmonije (no, to zadnje ne...), a v bistvu je zgolj vaba za glavni in gate parajoči del igre.

IN... AKCIJA!!!

Ko zgradiš lastno scenaristično pisarno in si tako rekoč postal car vseh carjev za ustvarjanje filmov, lahko posnameš tako rekoč vse, kar ti srce poželi in domišljija dopusti.

Pravi čar igre se pokaže v postavljanju scen in prizorov, v njeni fleksibilnosti, ko lahko po mili volji spreminjaš prizore z dodajanjem igralk in igralcev, rekvizitov, gledališkega zastora, da ne pozabimo že poprej omenjenih drsnikov, s katerimi lahko podrobno spreminjaš skorajda vse.

Če k temu dodamo še variabilnost post-produkcijskih možnosti za urejanje in montiranje prizorov, dodajanje zvočnih učinkov, snemanje lastnih glasov in dialogov, ki jih lahko sinhroniziraš z odpiranjem igralčevih ust, ti je jasno, da si v vlogi Big Daddy režiserja.

ZAKAJ RAVNO FILM?

Zakaj pa ne? Pri vsej kvazi zabavi, ki nam jo ponuja filmska industrija, si ti lahko sedaj tisti, ki tovarno sanj narediš resnično sanjsko in filme kratkočasne. Garantirano in gratinirano se boš pri tem na smrt zabaval.

In ne gre pozabiti, kot je nekoč lepo povedal Shakespeare v svojem delu *Kakor vam drago*: "All the world's a stage and all the men and women merely players..." *(Za morebiten prevod prosi mamo, očeta, strica, teto, učiteljico...)* GZ

CELULOIDNO

"Jaz sem mali psihopat. Psi-ho-PAAAAAT!!"

Se spomniš serije *Alo, alo!* in njene francoske odpornice? "Oooh, René!"

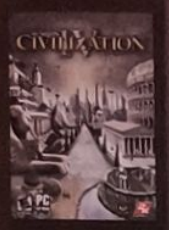
Punca ima izredno srečo, da nosi sončna očala. Pri tem soncu bi mimogrede oslepela...

Upanje umira zadnje, teta na tleh bo verjetno umrla prva.

• **RAZVIJALEC:** FIRAXIS GAMES • **ZALOŽNIK:** 2K GAMES • **VEČIGRALSTVO:** O JA, JAAAAAAA
• **PLATFORME:** PC • **SP(L)ET DOMA:** WWW.2KGAMES.COM/CIV4 • **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 2

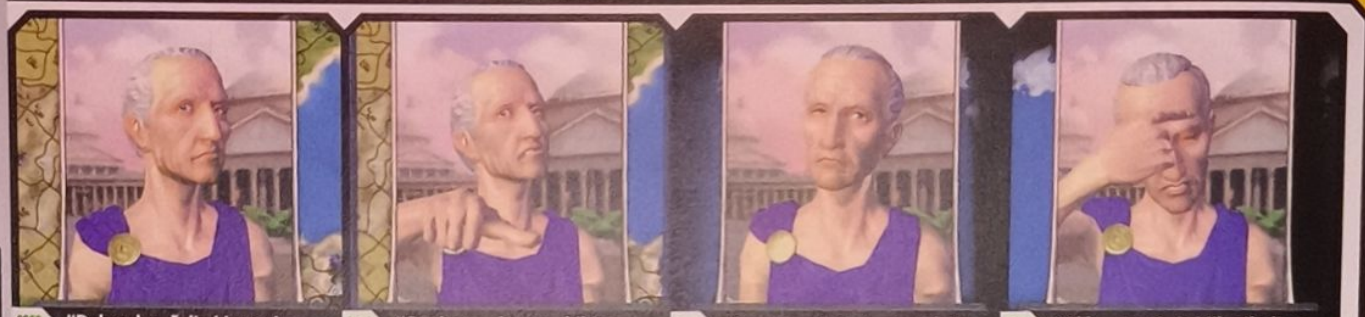
KAJ JE?

PC €



Naj naj naj ultra mega bombastična potezna strategija... Na svetu! Ampak res najboljša!

KAKO PREPRIČATI CEZARJA, DA OSTANE BREZ SVOJIH NOVIH OBLAČIL?



"Dober dan, želim! Imate izredno poudarjen profil, pričeska je nekoliko iz mode, da se o vaših cunjah ne pogovarjamo..."

"Smrkavec, ko sem bil jaz tvojih let je bil Rim še na sedmih gričih, sedaj je že na osmih!!"

"Ja, ave, saj si car, ampak jaz vseeno mislim, da ti zelena bolj pristoji kot ta modri gvant."

"Ahh...otroci. Saj jih nikoli ne izuči. Pridi, dobiš bonbonček."

CIVILIZATION 4

Kandidat za olimpijske igre?

Tutankamon, občuti moje prekletstvo!!

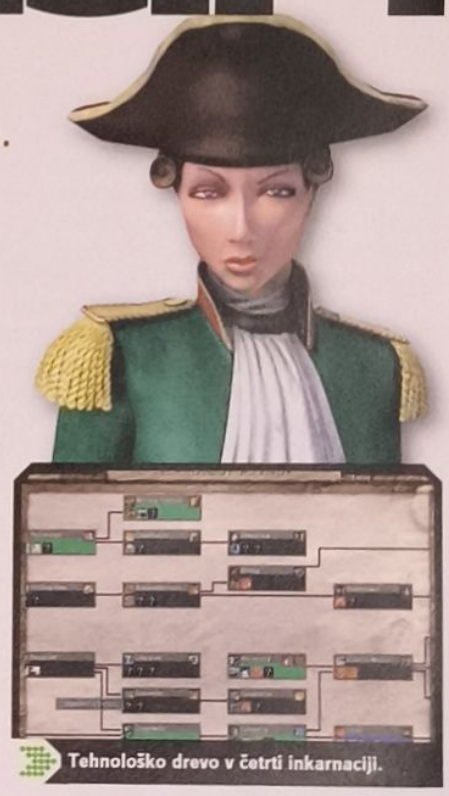
Pod mizo pripravi zalogo čipsa, ribjih konzerv in municije. Usoda civilizacije je v tvojih rokah.

Kako izboljšati *Civilization (Civ)*? To je sedaj vprašanje. Je namreč ikona - mama in ata vseh iger. Popolnoma spremeniti to Sid Meierjevo mojstrovino bi bil greh! Bilo bi tako, kot da bi Mariu Galuniču zrasli brki, kot da bi Cimerotič prestopil v Maribor, ali kot da bi ukinili zakon Marije Terezije o obveznem šolstvu. Skratka, kaos na cestah.

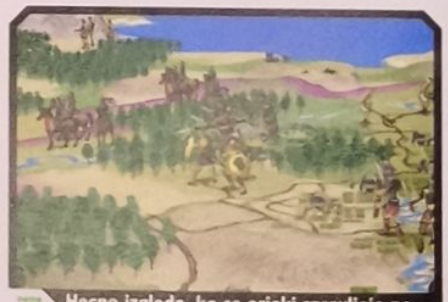
Civilization I je bila PRVA, *Civilization II* je bila revolucionarna, *Civilization III* je bila konzervativno odličen in danes je tukaj najmlajši član, *Civilization IV* - prerojena, dovršena, še lepša in še boljša. Aha, igra je mojstrovina! Je klasika, ki vljudno kaže osle *Age of Empires 3*, medtem ko ga prehiteva za 2 kroga.

Za tiste, ki ste se v "CivManijo" vključili 14 let prepozno, naj povem, kaj sploh je *Civilization*. Brez predznanja bi lahko najmlajšega člana namreč ocenili krivično in površno. Prvega heroja svoje ere (*Civ I*) je Sid Meier ustvaril davnega leta gospodovega 1991 in *Civilization* je postala kultna strategija ogromnih možnosti in razsežnosti. Postavi te v čas barbarov z gorjačami in vse do vesoljske ere, medtem pa ti raziskuj, ustvarjaj mesta, išči nove tehnologije, trguj, se vojskuj in bodi najbolj osladen diplomat. Uporabi načine, ki jih niti tvoja tečna mama ne pozna in naredi vse, da tvoja civilizacija zavlada nad vsemi ostalimi in prva poleti v vesolje. ti pa si izvoljen za šefa Združenih Narodov. Pa bodi Rimljan, Anglež ali Afganistanec. In kako upravljamo s civilizacijami v *Civilizaciji*? Enostavno, s potezami. Ko napravimo vse želene poteze (male in velike), enostavno stisnemo enter in dovolimo enako tudi nasprotnikom. Ti pa si mislil, da je poteznim strategijam štet čas, priznaj. Toda *Civilization* ni še ena taka strategija, ne, *Civilization* je tista prva (in morda tudi zadnja) svoje vrste. Joj, sem že povedal, da je igra ODLIČNA?

Torej, kaj je novega v četrtem delu? Začnimo na začetku, s prijaznostjo in veličastnostjo, ki nas preseneti takoj po namestitvi. Pravljična glasba, velikanska vrteča se Zemlja v meniju in mrmranje Leonarda Nimoya (Captain Spock iz vesoljske ladje Star Trek) med odkrivanjem novih tehnologij. Veselo vzdušje dopolnjujejo še scene z živalmi, ki nas popeljejo v svet Levjega Kralja. Potem so tukaj še razgibana in življenja polna prostranstva; od Ljubljane do Portoroža. Pogled na samo grafiko ni tako osupljiv (nekdo v pisarni je pripomnil, da igra izgleda, "kot da bi igral monopoli prek mreže"), ampak bistvo *Civilization IV* pač ni v



Tehnološko drevo v četrti inkarnaciji.

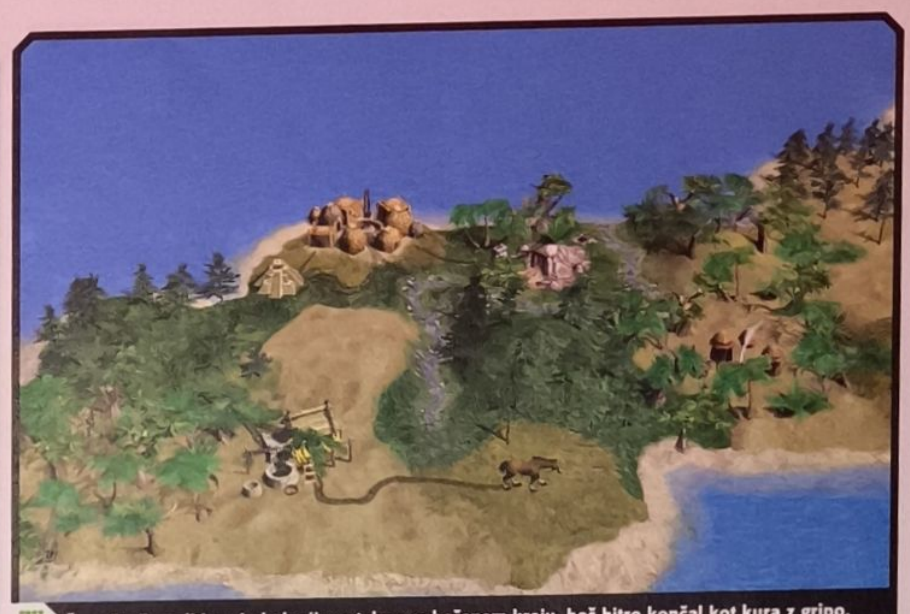


Hecno izgleda, ko se orjaki spravljajo na mini hišice, ampak to je pač Civilizacija.

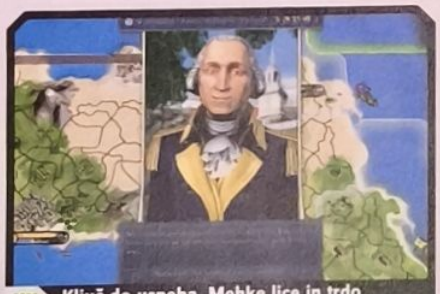
Le vkup, le vkup uboga gmajna!!!

MAGIČNI TRENUTEK

Grafika je očitno napredovala, tudi zvok, prav tako že sicer zasvojljiva igralnost, ognjemet je zato več kot upravičen.



Če začneš graditi svojo kolonijona takem zabačenem kraju, boš hitro končal kot kura z gripo.



Ključ do uspeha. Mehke lice in trdo pogajalsko srce.

Reci karkoli že hočeš čez Ruse, ampak mlini na veter so jim pač všeč!

lepoti grafike. Izboljšana je tudi igralnost (če je to sploh mogoče), tukaj je še več možnosti in novih enot. Ena izmed zanimivosti so pomembni ljudje, kot so znanstveniki, misleci ali voditelji, ki se pojavijo, ko na primer zgradite določen objekt. Ti ljudje ti pomagajo hitreje zgraditi mesto ali odkriti novo tehnologijo.

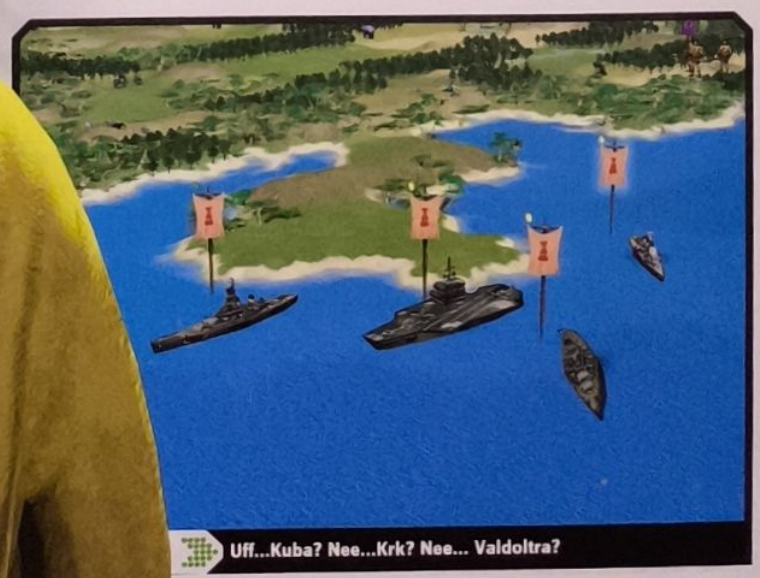
Prenovljene so tudi vse enote. Tvoji bojevniki tako pridobivajo med boji izkušnje, ki jih pa lahko nato sam vnovčiš. Tako lahko tvoj samurai postane specialist za osvajanje mest, gverilski partizan, ali pa osvajalec slovenskega podeželja.

In nato so tukaj še vse glavne religije, ki so le še ena zmes v izjemno okusnem civilizacijskem koktajlu. Religije so ena izmed zanimivejših novosti in se pojavijo, ko odkrijete določeno inovacijo. Širijo se s pomočjo misionarjev ali pa s trgovskimi potmi, tudi izven meja civilizacij.Tako so bili na primer prebivalci mojih Studenc zagrizeni muslimani, prebivalci Planeta Tuš pa so ujeti v krščanstvu. Spet na drugi strani pa so mi vztrajni Nemci želeli na vsak način vsiliti svoj budizem.

Potem ko sem več noči zaporedoma zrl v prelepo in brezmejno pokrajino, bojeval neskončne bitke z Rusi ter se spraševal ali lahko zaupam Napoleonu, sem sedaj tukaj; razkrit odvisnež brez upanja na ozdravitev. Sanjam o igri. Vozim se v avtobusu in razmišljam, kje sem ga polomil, da so moje japonske samuraje našeškali butasti Nemci in med kosilom snujem načrt, kako jih bom v novi igri povozil. Nemci so namreč vkorakali v moje prazno glavno mesto (že od leta 1991 so to Studenci) in ga zavzeli. Sam pa lahko psihologu razlagam, kako so budistični Nemci (da, v *Civilization IV* se je mogoče odločiti za vero in režim) zavzeli najprej Studence, nato cel Maribor ter se zapoditi še v sosednji Tokijo. Da, prijatelji, to je *Civilization*.

Na začetku sem vprašal vse modrece tega planeta, kaj se da pri *Civilization* še izboljšati. In sedaj, po dnevih taktiziranja, najdem odgovor. Imenuje se... podpora za večigralstvo, a.k.a. multiplayer. Da, če smo kaj zamerili starejšim bratom v družini *Civilization*, je to bila prikrajšanost za strateške boje na spletu. Res pa je, da do tretjega brata, ki je privekal oktobra 2001, svet še ni bil obseden s spletnim "frajerišenjem. Toda spletni dodatek za tretji del *Civilization III:Play the World* je bil velik spodrsljaj, poln hroščev ter napak. In sedaj je tukaj *Civilization IV* v vsej svoji veličini, ki zajema tudi odlično mrežno igranje. Večigralstvo omogoča mnoge scenarije, spreminjanje hitrosti in omogoča vključitev v že obstoječo igro, kjer prevzamemo civilizacijo računalniškega nasprotnika.

Odkrito povedano; nakup *Civilization IV* bo tvoj zadnji nakup PC igre za eno leto, igra bo prilepila roko na miško za ure in ure (dneve in tedne?). *Civilization IV* namreč ni ena izmed sezonskih iger, ki jih po enem dnevu preigramo in izbrišemo. Je namreč del igričarskega pohištva, ki nam je bil predan pred davnimi časi in ki ga bomo hranili še stoletja ter ga predali v skrb vnukom, če bodo sploh kdaj pripravljeni nanj. Potem bodo tudi oni lahko delili sovraštvo do Nemcev. GZ



Uff...Kuba? Nee...Krk? Nee... Valdoltra?

REDOVALNICA

D-FOX

PLUSI

+ NEVERJETNA potezna strategija
+ Ljubezen na prvi pogled
+ Tako zapletena, kot si ti želiš

MINUSI

- tečnobe bodo brundale nad grafiko
- PAZI: lahko, da boš letel iz šole ali izgubil službo ter družino

GRAFIKA -4

Spretno funkcionalna, polno barv in topline.

ZVOK +5

Najboljši soundtrack leta.

IGRALNOST +5

O.D.L.I.Č.N.O. Čista petica!

OCENA

92%

SCORE

Najboljša potezna strategija vseh časov in svetov!

KAKO SE ODREŽE

BOLJŠE KOT: DAWN OF WAR 81%
SLABŠE KOT: HALO???

• **RAZVIJALEC:** INFINITY WARD • **ZALOŽNIK:** ACTIVISION • **VEČIGRALSTVO:** 1 - 32 ONLINE
• **PLATFORME:** PC, XB 360 • **SP(L)ET DOMA:** WWW.CALLOFDUTY.COM • **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 4

KAJ JE?

PC

Prvoosebna "pomagaj - zaveznikom - premagati - Nazije."

MALE KEPICE VESELJA

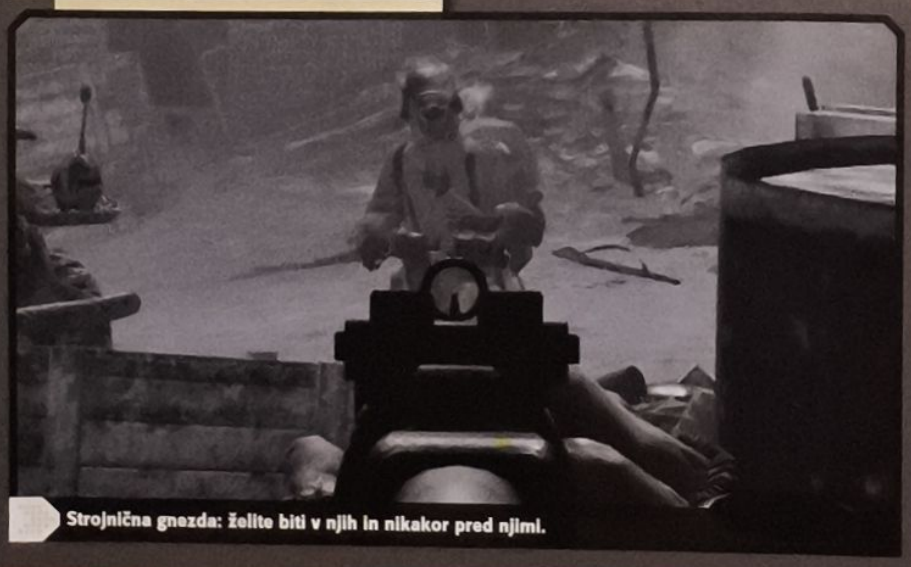
Dimne granate omogočajo varnejši tek pred strojnicami in napade presenečenja znotraj dimnega oblaka.

Ne morete ustreliti? Torej zadimite in razstrelite.

Granate so alfa in omega *Call of Duty 2*. Nemci se radi nabijejo skupaj, zato ni nič boljšega kot natančno namerjena granata - te so tokrat še učinkovitejše in jih je moč vreči dlje. Vendar vedi, da so hkrati tudi tvoja največja grožnja, zato se izogibaj pretirano omejenih prostorov. Novost pa so dimne granate, ki poskrbijo za zavetje, če moraš prečkati ozemlje, ki ga pokrivajo strojnice. Boj znotraj dimnega oblaka je nor, saj bolj kot metki v poštev pride kopito puške.

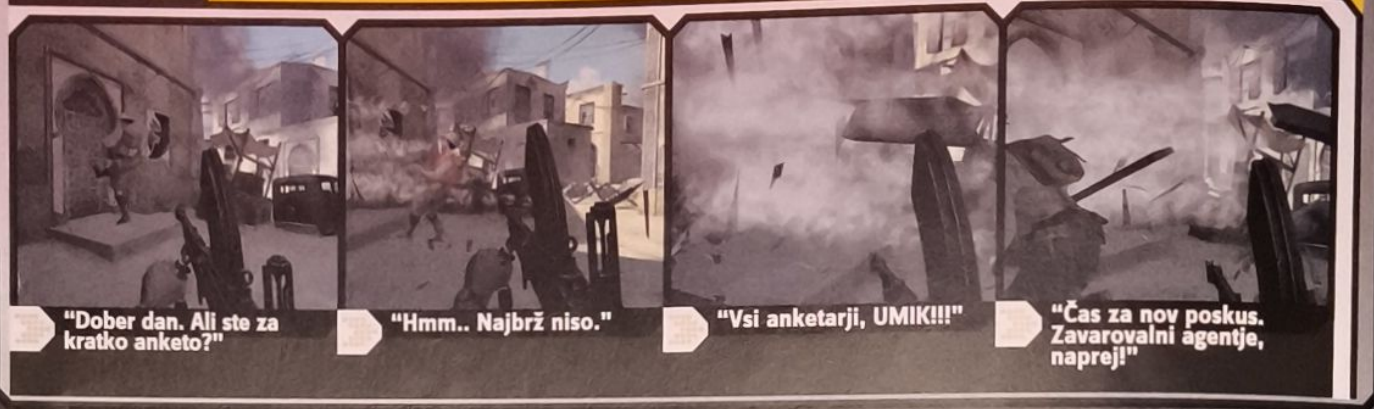
Pripravite se, da boste izbrisali celotno moško populacijo Nemčije.

Tutankamon, občuti moje prekletstvo!!



Strojnična gnezda: želite biti v njih in nikakor pred njimi.

UTRINKI



"Dober dan. Ali ste za kratko anketo?"

"Hmm.. Najbrž niso."

"Vsi anketarji, UMIK!!!"

"Čas za nov poskus. Zavarovalni agentje, naprej!"

CALL OF DUTY 2

Nemci na levi, Nemci na desni, tank spredaj, strojnica zadaj. Vmes pa ti.

Ko si po preigrani kampanji še enkrat ogledujem škatlico *Call of Duty 2*, mi v oči pade zlasti sledeč stavek: "Infinity Ward se vrača s še bolj kinematično akcijo in kaosom v najbolj vročih bitkah 2. svetovne vojne." Kaos. Beseda mi da misliti. Če bi moral *CoD 2* opisati z eno samo besedo, bi izbral prav to: kaos. Slabo, dobro? Kakor se vzame.

Nekaj je nesporno: tako napete, neprestano vroče akcije v streljankah še nismo bili deležni. *CoD 2* ti ne da niti trenutka niti sekunde premora, ko ti za ritjo in pred nosom ne bi letali zelježeri, proti tebi metali granate in te tolkli s kopiti pušk. Strojnično gnezdo na levi, tanki na desni, vkopana četa pred tabo - včasih je resnično težko najti kotiček, kjer bi lahko v miru zamenjal saržer in zbral svoje misli, da ne bi kot žrtveno jagnje zakorakal v klavnico. Tisto, kar boš resnično potreboval, da se boš prebijal iz misije do misije, so tako zlasti refleksi: ratata na desno, ratata na levo, počep, met granate, počakaš na pok, ratata, kamor koli pade, hitro za vogal, ustvariš dimno zaveso, šprint do kamnite ograje in hop čez njo do svojega voda. In ko to nekajkrat ponoviš, ne da bi pri tem za trenutek uporabil možgane, se vprašaš: "Pa hudiča, a so bili v drugi svetovni vojni res sami Ramboti in Rokiji?"Na videz je recept za *CoD 2* povsem skopiran iz noro uspešnega in resnično kakovostnega prvenca: 27 enoigralskih nalog je razporejenih med 3 kampanje, ki jih zastopajo isti narodi (Britanci, Američani in Rusi), dogajanje je podprto z vrhunsko glasbeno podlago, brezhibnimi zvoki orožja in prepričljivo posnetim govorom tako soborcev kot nemških vojakov in tokrat je dodana še neverjetna grafika, ki je tudi strojno precej požrešna. Izkušnja, dolga tam okoli deset ur, trpi tudi za podobnimi slabostmi: pot je v naprej ozko določena in vedno si ti tisti, ki mora iti naprej, napasti najbolj vroče točke, da se sproži nova skripta. In čeprav so se avtorji brez kančka dvoma potrudili pri ustvarjanju nalog in prizorišč, česa resnično novega niso ponudili: razvaline Stalingrada in francoska naselja že tako vsi poznamo na pamet, nekoliko bolj sveže deluje le posredovanje Britancev v Severni Afriki.

RED MORA BIT'

Pravzaprav so prav Otočani tisti, ki v svojih vrstah edini ponujajo dovolj prepoznavne like, da ti ni vseeno, če jih Nemci polnijo s svincem (o zgodbi ali dodelanih karakterjih v *CoD* 2 ni duha ne sluha) in njihove naloge se najbolj približajo stilu borbe, ki smo ga vzljubili v prvencu. Nikakor ne gre za kakšne samotarske misije, ob katerih bi zazehal, a tempo je vsaj za kanček upočasnjen in ti povrne občutek nekakšnega "nadzorovanega nereda": premikaš se od vogala do vogala, postopoma čistiš rove in bunkerje, kriješ svoje može, se ščitiš z dimnimi zavesami, ko premišljeno tekaš od kritja do kritja...

In potem imamo na drugi strani že omenjeni kaos, ki ga najbolje predstavlja ruska kampanja. Ta je tokrat, roko na srce, razočaranje. Medtem ko si v prvencu dejansko dobil občutek bede sovjetskih vojakov, ki so včasih puško dobili šele, ko so jo lahko pobrali od padlega kolega, ki so šteli preostale metke, se odpravljali na samomorilske juriše v nepregledni množici in vsak meter osvobojenega ozemlja zalivali s svojo krvjo, te tokrat čaka precej bolj razvodenel občutek. Če odštejemo ruske naglase in zimsko okolje, Sovjeti ne ponudijo praktično nič drugačne izkušnje kot zahodni zavezniki. Orožja je na pretek, število vojakov neizstopajoče, misije ne ostanejo v spominu kot recimo ogorčen spopad za bregove Volge v prvencu. Sicer ti bodo oblaki snega ob eksplozijah granat, tanki, ki se ti bodo vozili nad glavo, ko se boš stiskal v jarku, kriki in piski vodnikov ter nemške strojnice na sleherem oknu visokih hiš zagotovo nabrizgale adrenalina v kri, toda ko boš opravljal nalogo za nalogo, se ti bo zdelo, da si skozi vse skupaj le stekel s sklonjeno glavo, prstom na sprožilcu in granato v roki. Ker se serija za

povrh ni uspela rešiti svojega največjega problema, to so iz nikjer pojavljajoči se nemški vojaki, je takšno početje tudi najbolj praktično. V neskončnost se lahko namreč premikaš med kritji sredi ulice in pospravljaš enega Hansa za drugim. Dokler se ne boš premaknil do nevidne črte, bodo valovi sovražnikov neutrudno hodili na mesta padlih kolegov. Tako je enostavneje, da kot kura streljaš na vse strani, stečeš čez celo cesto ter to neskončno zanko prekineš, hkrati pa s sabo potegneš še svoje soborce, ki konkretno pomagajo pri dokončnem 'čiščenju'. In ko to nekajkrat storiš, vsa kinematičnost, glasba, grafika, kriki, številčnost vojskujočih armad, skriptirani posebni dogodki in bobneče eksplozije ne dosežejo več enakega učinka - iluzija je razbita.

ZDRAV KOT DREN

Vendarle pa *CoD 2* ne prinaša le podivjanega tempa. Pri tokratnem povratku na bojišča pozabi na merilec zdravja in duhamorno prebijanje od enega zavitka prve pomoči do drugega ter nenehno ponovno nalaganje, dokler se do naslednjega izziva ne prebiješ s 100% zdravjem. Medtem ko slednje preprečuje sistem (solidno) postavljenih samodejnih točk shranjevanja, prve pomoči na bojišču sploh ni več moč najti. In ravno tako ne merilca zdravja. Ko se ti v meso zarije dovolj krogel, se zaslon obarva rdeče, zasliši se zasoplo dihanje. Rešitev je precej preprosta: preden ti Švabi zadajo smrtni udarec, se moraš spraviti na varno, počakati par sekund, da se umiriš in "zaceliš" rane, pa že lahko kot nov letiš nazaj v akcijo. Morda ni ravno realistično, a zagotovo pozitivno deluje na nepretrganost bojne izkušnje. Ravno tako kot naloge. Čeprav te od vas ne zahtevajo nič pretresljivo novega (zasedi hišo/ bunker, z ostrostrelsko puško krij kolege, razstreli ključne objekte, zajemi pomembne dokumente, s protiletalskim topom uniči zračno grožnjo, usmerjaj napade topništva, zadrži kritično točko za omejen čas...), je njihova povezanost tokrat neprimerno boljša. Tako boš znotraj ene same misije po že osvojenem ozemlju bežal nazaj skoraj do začetne točke, osvojene zgradbe branil pred valovi okrepljenih sovražnikovih sil, se vračal po vozila, ker se bo izkazalo, da jih za napredovanje nujno potrebuješ. Sem ter tja je opaziti celo nadvse dobrodošlo izbiro več poti do istega cilja - boš okupirano hišo napadel direktno, ali boš zasedel okoliške stavbe in Nemce počasi stisnil v obroč, boš v cerkev vstopil skozi glavni vhod, kjer te pričakuje cel vod, ali pa se boš znebil strojničnega gnezda pred stranskimi vrati in poskrbel za nepričakovan bočni napad?

Večigralstvo na drugi strani ni doživelo posebnih pretresov - igralni načini ostajajo isti, pri čemer prednjačijo borbe za ključne točke (Headquarters), stil igranja je podobno kot v enoigralstvu še hitrejši, zdravje se obnavlja samodejno. Morda smo pričakovali kanček več.

Call of Duty 2 torej na nek način pomeni dramatičen zasuk - nič več te ne skuša narediti za ključni jeziček na tehtnici, junaka, ki odloča bitke in nadzoruje potek. Želi te pretresti, ti spodnesti tla pod nogami, dati občutek občasne nemoči, dopovedati, da si le koleščck v velikanskem bojnem stroju. In ko mu to z odliko uspe, plača ceno: tempo je ves čas nor in ravno v tem je edina težava. Če ni padcev v intenzivnosti akcije, tudi pravih vrhuncev ne more biti. Vse skupaj se spremeni v divjo vožnjo od začetka do konca: izkušnjo polno eksplozij, bojnih spektaklov, iz katerih prideš izmučen, izpit in zavedajoč se, kako malo pomeni človeško življenje v pravi vojni. GZ

MAGIČNI TRENUTEK

Bodite pozorni na indikator granat. Na sliki brezizhoden položaj.

REDOVALNICA

TOMA

PLUSI

+ akcija, adrenalin, kinematičnost
+ dodelan izgled, zvok in zgradba stopenj
+ dobro povezane naloge

MINUSI

- včasih že kar pretiran kaos
- že vedno iz nikjer prihajajoči Nemci

GRAFIKA 5

fenomenalna, čeprav strojno požrešna

ZVOK +4

glasba in učinki težko postanejo kaj boljši, ponavljajo se le enovrstični kriki

IGRALNOST 4

(pre)malo sprememb od predhodnice

OCENA

87%

SODA

Kaotična vročica vojne

KAKO SE ODREŽE

BOLJŠE KOT: MEDAL OF HONOR: PA 79%
ENAKO KOT: BROTHERS IN ARMS: EIB 87%

• RAZVIJALEC: EA CANADA • ZALOŽNIK: EA • VEČIGRALSTVO: 1-6 ONLINE, 2 OFFLINE
• PLATFORME: VSE • SPLET DOMA: WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/NFS/MOSTWANTED/US/HOME.JSP
• SISTEMSKE ZAHTEVE: 3

KAJ JE?

Po dolgem času smo deležni spet preganjanja policistov - vse od *NFS: Hot Pursuit 2* iz leta 2002.

UTRINKI

Leti, leti, leti ...in pristane kot Night Rider. Na žalost obvladajo policaji tudi to.

ZNAJDI SE

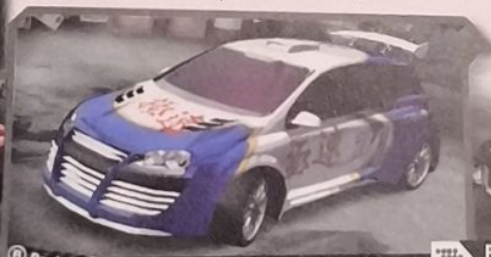
Če se želiš v *Most Wanted* resnično znajti in užívati, so te tri stvari mega pomembne.

Zemljevid in GPS, ki sta z nekaterimi označenimi lokacijami nepogrešljiva.

Preko glasovnih sporočil in e-pošte boš izvedel vse pomembno o tekmi.

Črna lista. Če nisi na njej, si nula.

Mmmm..Mustang! Čeravno tega konjiča ne boš velikokrat uzrl na naših cestah - privošči si ga!



Natjunaj svoj avto, kolikor dopušča denarnica. Prvi vtis narediš samo enkrat.

Premagaj voznika s črne liste in si prisluži njegov avto! Ne maraš Japoncev? Tako slaba pa Toyota spet ni...

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

»Pozdravljen v svetu hitrosti in zabave. Drznih in vrtoglavih voženj, ki jih boš videl v igri NIKAR ne prakticiraj na cesti in ne pozabi: Preden greš v svet, vedno pas pripet!«

Nekako v tem stilu nam simpatična, pomanjkljivo oblečena lisička zabrusi ob vstopu v igro. In nato je konec. In začne se rom-pom-pom. Policija v tvojem vzvratnem ogledalu je redko vzrok za veselje, ampak v *Most Wanted* je ravno obratno. Pa ne, da so policisti v najnovejši EA-jevi dirkačini veseljaki, ki se mastijo z rebrcami in ti čestitajo za drzno vožnjo. Ne, ne. Možje v uniformah so sila agresivni, s samomorilskimi vožnjami te bodo obkolili in spravili s ceste, nato pa ti še zasegli tvoj avtomobilček. Ampak tudi GZ se strinja, da so policisti najboljša stvar v seriji *NFS*, takoj za 'friziranjem' avtov, ki ga je iznašel *NFS Underground.* Vendar vpletanje policije še ne pomeni, da je letošnji *NFS* popolnoma nov in prerojen. Če si igral (seveda si) lanski *Underground 2*, potem ti bo dirkanje povsem domače, saj je igra ohranila mnogo lastnosti starejšega brata. In hvala stricem, večina teh tortic trga gate!

TOVARIŠ MILIČNIK, POZDRAVLJENI!

Za začetek: vrnila se je GPS navigacija, še boljša in uporabnejša (najde vse dirke, garaže, varne hiše, vse miške in muce...). Navigacija je še kako fina stvar in skupaj s karto Rockporta (mesta, po katerem kuriš asfalt)pomaga, da se znajdeš med stotimi bližnjicami in ulicami vseh treh delov mesta. V igri je že znan sistem sporočanja, ki te obvešča o podrobnostih tekem in o umazani zgodovini vseh 15 nasprotnikov s Črne liste (Blacklist). Dodana so še glasovna sporočila in e-pošta, ki ti sporočajo, kako razjeziti policiste in se povzpeti med 15 najbolj vročih (in iskanih) dirkačev ter kako dvigniti dirkaški ugled. Torej, že videne stvari iz *Underground 2* so izboljšane. Ni slabo. Nekaj pa je tudi novih dodatkov. Napredovanje ni več odvisno samo od dirkanja, privoziti si moraš ugled, jeziti dokaj pametne policiste ter poniževati "kvazi" dirkače s Puntoti. Resnično kriminalni užitek.

Spremenjeni pa so žal tudi načini dirkanja. Podurhali so spektakularni Outrun šprinti, mega driftanje (pišuka!) in Street X dirkanje (zakaj?!?). OK, namesto teh je nekaj čudovitih novosti. Še boljše; če si sit brezciljne proste vožnje med dirkami, lahko skočiš direktno na start dirke. In kje si *Most Wanted* polomi noge? Pravzaprav je igra odlična, brez večjih napak. Vendar pa je *Most Wanted* v primerjavi s konkurenti (*Burnout Revenge*) kljub velikim hitrostim in že vsem poznani zameglitvi ob pospeševanju stara zgodba v novi preobleki. Vendar *Burnout Revenge* nima "friziranja" avtov! Razveseli nas predvsem grafika in pa zanimive scene v igri, ki tokrat niso stripovske, ampak posnete in obogatene z računalniško animacijo. Uf, in kako sem lahko pozabil na božansko Josie Maran, ki v igri ponuja svoje stas in glas. To in še mnogo drugih sladkorčkov ti zagotavlja dolge ure potenja za ekranom, *Most Wanted* pa je danes ena najboljših na sceni. GZ

REDOVALNICA

D-FOX

PLUSI	MINUSI
+ modri angeli predstavljajo vedno prisoten izziv	- policaji, ki gnjavijo na avtocesti
+ garaža - izbira v njej je res megalomanska	- tempomat - kdo ga sploh potrebuje?!
	- neuničljivi dirkalniki

GRAFIKA 5
Od izbuljenih oči se mi v glavi vrti.

ZVOK +4
Dnevi grmenja so pred vrati!!

IGRALNOST 4
Na tone stvari, zaradi katerih boš hotel več, želel več, hrepenel po več.

OCENA

86%

SCORE

Odlična arkada, polno akcije. Vendar premalo simulacije (za izkušene voznike)

KAKO SE ODREŽE

BOLJŠE KOT: NFS Underground 2 za DS 92%
SLABŠE KOT: BURNOUT REVENGE 95%

MAGIČNI TRENUTEK

Policaji zavohajo tvoje nečedno početje že na daleč. In ko so ti enkrat za petami, pohodi plin do daske, da se bo kadilo...

Sicer se jih boš zelo težko otresel. Poizkusi se jih znebiti v labirintu Rockportovih ulic.

Če spodleti tudi to, uporabi *Pursuit Breaker* za zvrhano mero kaosa in jih tako upočasni.

• **RAZVIJALEC:** RAVEN SOFTWARE • **ZALOŽNIK:** ACTIVISION • **VEČIGRALSTVO:** JA
• **PLATFORME:** PS2 + PC,XB • **SP(L)ET DOMA:** WWW.X-MEN-LEGENDS.COM
• **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 1

PC

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

Mutiraj me nežno

Čeprav pišem to z grozovito grozo v srcu, toda Wolverine na tej sliki niti malo ni lep.

Hmm...spet Magneto. Tukaj ne more biti vse O.K.!

MAGIČNI TRENUTEK

Gledati, kako Magneto krije hrbet Wolverinu, je prav posebno doživetje. Tega v filmu ne boš tako hitro uzrl.

Nazadnje smo ugledali Wolverina na monitorjih v grozni in bruhabilni X2: Wolverine's Revenge. In srečen si lahko, če si ga zamudil/a. Z novim naslovom, ki prihaja pravzaprav iz konzol, smo si dali novo upanje. Upravičeno? Beri, beri...

Faktor X

Igra je čistokrvni križanec med pretepi-jih-vse in elementi RPGja.

Na začetku rekrutiraš ekipo štirih mutiranih osebkov z X-men ali Magneto (torej dobre ali slabe) strani, nakar ti igra dodeli seznam nalog in ciljev, ki jih moraš opraviti na določeni stopnji. Jasno, nadaljuje se s hordami sovragov, ki jih umetna pamet pošilja nad tvoje heroje, med tem ko poskušaš uspešno opraviti zadano nalogo, za posladek te na koncu seveda čaka veliki šef. Potem se zgodba nadaljuje in ponavlja...in ponavlja... Na prvi pogled se zazdi podobna herojščini *Freedom Force*, kjer (kdo se je spomni in jo pozna) upravljaš z enim junakom naenkrat, za ostale poskrbi umetna (nes)pamet, kjer so prav tako prisotni elementi RPGja. No, na tej točki se podobnost konča.

Vsak od likov ima tako posebne super moči, ki jih preko razvoja lika nadgrajuješ, orožja pa navadno nabiraš od umrlih neprijaznih pošastkotov. Vsake toliko boš na poti srečal modro žareči simbol X-Men, ki ga lahko uporabi kateri izmed tvojih junakov, da stori kakšen resnično hud trik.

Skrb za višanje statistike, dodajanje opreme in moči lahko z lahkoto prepustiš procesorju, a kot že rečeno, s tem izgubi igra vsaj polovico privlačnosti in igralnosti. Da o izgubi globine igre, ki je že tako ali tako vsebinsko bolj plitka (kar pri takem naslovu in licenci ne bi smela biti), niti ne pišemo. Če dobro premisliš, ti brez tega ostane res le golo ponavljajoče trpinčenje tipkovnice (ali gamepada) za mlatenje po nasprotniku.

Igra ima sicer nekatere dobre prebliske, ki jo ohranjajo pri življenju, a na žalost so preredko posejani čez mestoma predolge mislije in predvidljivo dogajanje.

Vsi ljubitelji Wolverinovih ostrih kremplјev in dvoličnega značaja lahko le upamo na boljše čase, podobne tistim, ki jih doživljajo na konzolah s prvo igro *X-Men Legends II*. Do takrat pa... GZ

REDOVALNICA GOGI

GRAFIKA -3
Inski sneg.

ZVOK 4
100% avtentični Patrick Stewart!

IGRALNOST -3
Za silo, za ultimativne ljubitelje.

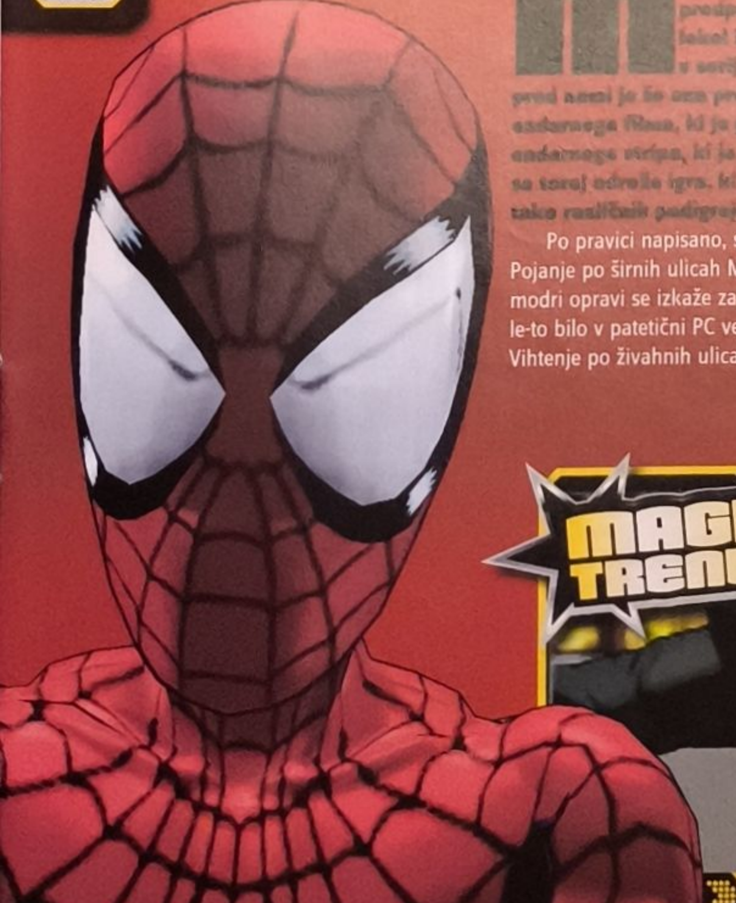
OCENA
69%
SCORA
Nič kaj legendarna

• **RAZVIJALEC:** VICARIOUS VISIONS/TREYARCH • **ZALOŽNIK:** ACTIVISION • **VEČIGRALSTVO:** NE
• **PLATFORME:** PC + PS2, XB, GC • **SP(L)ET DOMA:** WWW.ULTIMATESPIDERMANGAME.COM • **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 2

PC
PSP
XBOX
NINTENDO GAMECUBE

ULTIMATE SPIDERMAN

Ujemi se v lepljivo mrežo in mu skušaj ubežati...



Marvel je, očitno z izbrano predpono ultimativni, izvlekel iz rokava naslednjo v seriji pajkovščin. Torej, pred nami je še ena predelava na tako legendarnega filma, ki je predelava dokaj legendarnega stripa, ki je... No, to je to. Kako se torej obnese igra, ki ima eno in mamo tako različnih podigrajev?

Po pravici napisano, sploh ne tako slabo. Pojanje po širnih ulicah Manhattana v rdeče-modri opravi se izkaže za precej boljše, kot je le-to bilo v patetični PC verziji Spider Man 2. Vihtenje po živahnih ulicah New Yorka (ki je, mimogrede, super zabavno, izredno dobro animirano in res kul izgleda), opravljanje raznih nalog v stilu reševanja vsega, kar leze in gre ter podobno super herojsko udejstvovanje so pač tiste tipične naloge, ki ti jih igranje Pajek-moža ponuja.Skozi igro napreduješ z uspešnim opravljanjem nalog in ko se teh nabere dovolj zajeten kupček, odkleneš naslednjo stopnjo, ki ti razkrije nadaljevanje zgodbe ultimativnega pajkovca. Hitro boš spoznal,da se je Spajdi rodil na konzolah in da so ga vzgajali v konzolaškem okolju- jasno. Reši si z "gamepadom" dan in s tem bo lahko Ultimativni Spiderman rešil svet. GZ

REDOVALNICA FRASEC

GRAFIKA -3
Pisana, ostra, očesu prijetna. Kaj hočeš več?

ZVOK 4
Kaj ti zmore TV?

IGRALNOST -3
Pošten vmesnik in pošten izziv, ti naredita iz oči pepelnike. 4+

OCENA
71%
SCORA
Lepljivež prav (ne)posebne vrste

MAGIČNI TRENUTEK

Prav mu je! Kaj se pa igra z elektriko in vtika prste tja, kjer mu ni treba...

• RAZVIJALEC: VALVE • ZALOŽNIK: VALVE • VEČIGRALSTVO: SURE
• PLATFORME: PC • SP(L)ET DOMA: WWW.DAYOFDEFEAT.COM • SISTEMSKE ZAHTEVE: 3

PC

KAJ JE?

Priljubljeni mod za Half Life s tematiko druge svetovne vojne je deležen popolne preobrazbe - glavni kirurg: Valve in njegov zmogljivi pogon Source.

POIŠČI RAZLIKO

Brskanje po starih spominih

Ni prvič, da se je Valve podal v brskanje po starih katalogih in obudil star mod (dramatična prilagoditev igre). *Counter Strike* je doživel podobno pomlajevanje ob izidu *Half Life 2* (le da je bil, akh, zastonj, akh). Moda sta si bila precej podobna, enako velja za njuna mlajša bratca. Oba nudita strelski obračun na blizu v zaprtih okoljih ter precej strog poškodbeni model, kar pomeni, da boste vedno znova umirali na navidez nepoštene načine. Če boste kdaj morali v ihti najti glavno razliko, pa lahko rečemo, da je *Day Of Defeat* hitrejša igra in postavljena v drugo svetovno vojno, ko naokoli še ni letalo toliko teroristov kot v *CS*.

Spet.

UTRINKI

Takle tek čez odprto polje spada pod tvegane delovne naloge.

Dimitrij vsak prosti trenutek izkoristi za kazačok.

Tanki. Precej veliki, v živo.

DAY OF DEFEAT: SOURCE

Plani po puški in se pod napredno osvetlitvijo zoperstavi Švabom

O, draga naša igričarska industrija, kako brez domišljije si postala! Vse, kar znaš, je pobiranje starih uspešnic, ki jih tolčeš s kladivom, obrezuješ s kirurškim nožem in jih polniš s silikonom, dokler se ne svetijo kot tisti otroček v sončku telebajskov. Nekoč grdemu modu za *Half Life*, postavljenem v drugo svetovno vojno, so po podobni plastični operaciji in dolgotrajnem skrivanju vendarle odstranili krvave obliže iz prenovljenega obraza ter nam razkrili njegovo lepoto in nič kaj sramežljivo ceno.

In kakšen lepotec je to! Prefinjenost in življenjskost odličnega pogona Source se usipata iz vsake prerešetane opeke, peščene vreče in razrušene cerkve. Na delu je tudi (s strani Valve tako opevano) napredno osvetljevanje HDR, ki naj bi povzročilo presunljivo realistično podobo, nam izbuljilo oči ter spremenilo pogled na svet, a se v praksi kaže bolj kot nadvse privlačen učinek, podoben tistemu, ko se sredi jasnega dne čez sonce pripelje oblak.

Prizorišča, na katerih se borite, izhajajo iz štirih map iz izvirnega moda in se berejo kot imena Božičkovih jelenov: Anzio, Avalanche, Donner in Flash. Če ste zelenci v igri, jih boste bolje poznali pod opisnimi imeni: Obala, Razsuto mesto, Še eno razsuto mesto in Vas. Veterani pa se boste kaj hitro ponovno spomnili že pozabljenih taktik in navad.

SLUŽBA KOT SLUŽBA

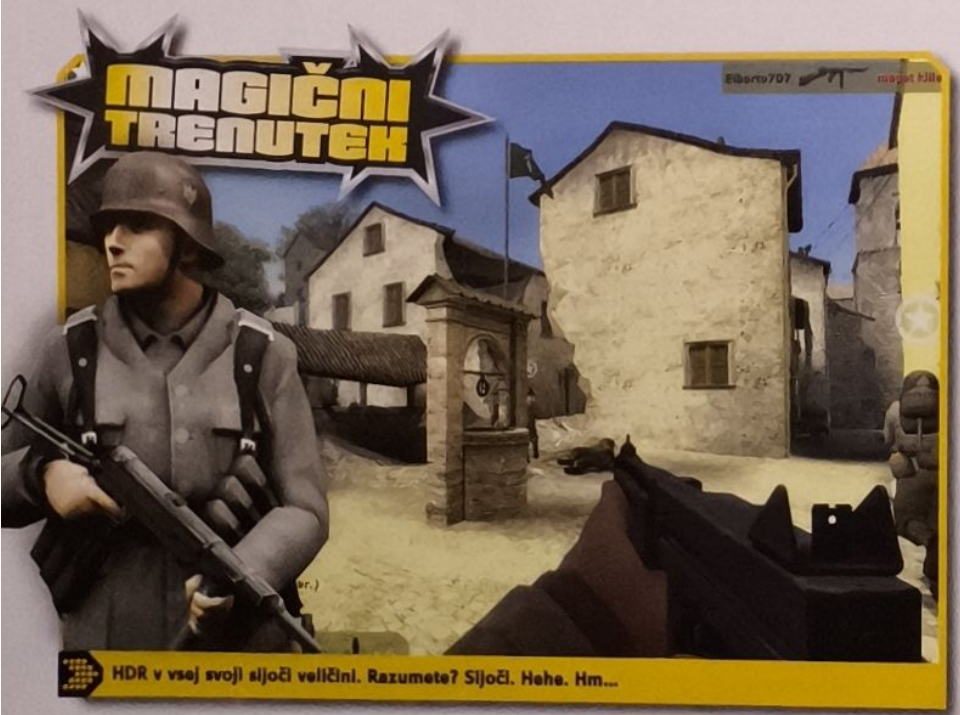
Prizorišča so mojstrsko izklesana in usmerjajo nasprotujoči si sili proti vročim točkam, kjer se odvijajo srditi spopadi. Ostrostrelcem je dodeljeno ravno dovolj pripravnih točk, da ustvarjajo "nikogaršnje ozemlje" ter silijo ostale v bliskovite akcije skozi prazne mestne trge. Podporni razredi skrbijo za strelsko kritje in omogočajo ostalim enotam prebitje do pomembnih mest, medtem ko lahko strojničarji postavijo brzostrelke na razbita okna in uprizorijo silovito strelsko predstavo, ki zadržuje napredovanje številčnejših sovražnikov. Toda hkrati so zelo občutljivi za nepričakovane napade s strani.

Morda se posamezni razredi res razlikujejo le po orožju, ki ga vihtiš, a navsezadnje ravno to v največji meri narekuje vlogo, ki jo igraš v ekipi: ostrostrelci se morajo zanesti na pomoč, da lahko zasedejo in držijo najboljša mesta; podporna druščina bo večino časa pokrivala hrbet pešakov, ti pa morajo potiskati naprej in se v bistvu žrtvovati v dobro moštva; in fantje z raketami... no, oni čistijo sobe. Z eksplozijami.

Igra v sebi skriva kanček realizma, ki se kaže skozi malenkosti, kot je nekontrolirano streljanje z brzostrelko, če se ne ustaviš in jo ustrezno namestiš. Ravno tako moraš raketometalec pred uporabo prisloniti na rame, pobiraš lahko tudi sprožene granate in jih mečeš nazaj proti sovražniku. In potem je tu seveda še nadležna nezmožnost polnjenja M1 Garand, dokler do konca ne porabiš trenutnega saržerja. Sicer pa se *Day of the Defeat: Source* ne skuša preveč odtujiti od igralnih možnosti predhodnika, verjetno najboljšega moda za *Half Life* takoj za *Counter Strike*, in ohranja originalno napeto vzdušje ob ne ravno masovnih strelskih obračunih. Za povrh namerava Valve brezplačno izdati še dodatne mape iz izvirnika, kar le potrjuje, da je bil tukaj prvenstven namen le obuditev polepšane različice nadvse priljubljenega moda. In seveda zaslužek.

Ravno v tem je osnovni problem *DOD: Source* - gre za isto igro, ki smo jo igrali pred leti, le da je tokrat zavita v revolucionaren izgled. A kot veš, je lepota le površinska, važno je tisto, kar se skriva znotraj. In tisto...tisto je bilo nekoč zastonj, zato je sedaj to še toliko težje plačati. Priznamo pa, da je to upravičena kritika le tistih, ki so igro poznali že prej. Za vse ostale ostaja druga opomba: za zvrst večigralskih streljank tukaj ni nobene prave novosti, še posebno odkar smo uzrli fantastični *Battlefield 2*.

Pa potegnimo črto: to je odlična in za povrh še prelestna stara igra, a konec koncev še vedno le stara igra. Toda, če jo do sedaj nisi igral, je tole idealna priložnost. GZ



HDR v vsej svoji sijoči veličini. Razumete? Sijoči. Hehe. Hm...

REDOVALNICA

TOMA

PLUSI	MINUSI
+ klasična večigralska izkušnja	- ali nismo tega že igrali?
+ osupljiv izgled	- ali ni bilo to včasih zastonj?
+ napeta in vzdušja polna	- ali ni bilo več map?

GRAFIKA +3
Predstavljajte si HL2 s svetlejšimi lučmi.

ZVOK 4
Povsem nov in izboljšan.

IGRALNOST -4
No, v bistvu samo to...

OCENA

79%

SCORE

Stari dobri časi!

KAKO SE ODREŽE

SLABŠE KOT: DAY OF DEFEAT 84%
ŠE SLABŠE KOT: BATTLEFIELD 2 94%

- **RAZVIJALEC:** TELLTALE GAMES
- **ZALOŽNIK:** TELLTALE GAMES
- **VEČIGRALSTVO:** V TVOJIH SANJAH
- **PLATFORME:** PC
- **SP(L)ET DOMA:** WWW.TELLTALEGAMES.COM
- **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 1

PC

Vedno si sanjala njéga!

BONE: OUT FROM BONEVILLE

Je luškan? Je. Je prebrisan? Ne. Trd je kot oreh.

Kostko je precej podoben dobrim starim Disneyevim risankam, kjer majcena miška v plenicah jé drobtinice in si poje: "Miška, kaj ješ?" Bone ustvari tisto toplo in prijetno vzdušje, kjer te sicer ne bo sezuvalo od smeha, tudi trebušne mišice bodo ostale nepoškodovane, ti bo pa pričaral na usta nasmeh, ki se ga ne boš hitro znebil.

Bone je srčkana pustolovščina, kjer se dogajanje vrti okrog sekanja hlodovine, nabiranja jabolk in igranja skrivalnic z majhnimi hrčki (Je že kdo videl velikega?). Nič posebej razburljivega in s stola metajočega, torej. Naši glavni junaki: Fone Bone (naš heroj), Phoney Bone (brat in godrnjavi protagonist) in Smiley Bone (brat in potujoči pevec). Pisana druščina likov, ki se preko iskrivih dialogov z dobršno mero vneme in prisrčnosti precej hitro razvijajo iz nedovršenčkov v spretne like.

A kakor koli obrnemo - dejstvo je, da je igra, ki jo preigraš v dveh urah, čeravno je zelo simpatična, naprodaj za slabih pet prešernov, popolni nateg. Dve uri zabavice je PREMALO!!! Če k temu dodamo enega izmed najslabših poizkusov implantiranja pod-iger, kjer je na primer bežanje pred čebeljimi piki bolj podobno....ahh...vsemu drugemu, le temu ne in zatorej povsem neigrabilno, dobimo kot rezultat oceno, ki je vse prej kot dobra. Fredy Miller style obrv tukaj ne pomaga. Žal, ali pa na srečo. GZ

MAGIČNI TRENUTEK

"A bi ti...hmm...če bi...jaz bil..."

REDOVALNICA — GOGI

GRAFIKA	3
Luštna, a nič pretresljivega.	
ZVOK	-3
Povprečno.	
IGRALNOST	-2
Prekratka, s štorastimi pod-igrami.	

OCENA **57%**

SODBA

Zaradi pomanjkanja kalcija obran do kosti...

- **RAZVIJALEC:** PTERODON
- **ZALOŽNIK:** 2K GAMES
- **VEČIGRALSTVO:** DA, V VSEH ODTENKIH
- **PLATFORME:** PC
- **SP(L)ET DOMA:** WWW.PTERODON.COM
- **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 3

PC

Pridi, moja mala konkubina.

VIETCONG 2

Še en polom v džunglah Vietnama...

Zelene barve niso fantje pri Pterodonu nikoli zadeli ravno dobro. Flora v *Vietcongu* je vedno dajala občutek, da se sprehajaš po arboretumu Volčji potok in iščeš nov fikus za svojo sobo, ne pa da se boriš za golo preživetje v dušeči vročini vietnamske džungle. Morda je ravno to razlog, da je nadaljevanje postavljeno v dobra stara urbana okolja.

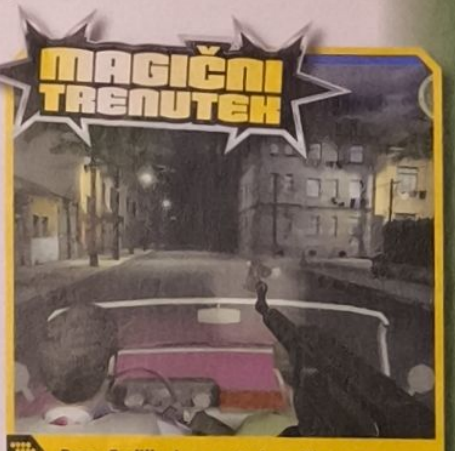
Ni pa tako jasno, zakaj se je razvijalska ekipa silila z vpeljavo ekipnega igranja (morda so videli, kako dobro je izpadlo v *Brothers in Arms*, ali pa so oboževalci *Full Spectrum Warrior*). Kakor koli, nekaj je gotovo: boja v vodu *Vietcong 2* nikakor ne obvlada tako kot vzornici, od katerih je nesramno kopirala.

Kje naj nadaljujemo? Morda pri grafiki, ki je le za odtenek lepša kot v izvirniku (in že ta je bil precej grd). Ali pa pri majavemu oblikovanju, ki vključuje idiotizme, kot je smrt zaradi "padca" iz metra ali dveh, in avtomatske smrti, če korakaš v obratno smer, kot želi igra? Ali pa naj se jezimo na sovražnikovo UI, ki premore toliko taktike kot mentolovi bonbončki v škatlici? Lahko pa bi se zapičili v površen pogon, ki mu je fizika španska vas, plehke razlike med neživljenjsko delujočim orožjem in v dejstvo, da do soborcev čutiš toliko navezanosti kot do solate v BigMacu. Kadar koli pa bi lahko tudi brili norca iz obupnega glasovnega igranja in stereotipnih dialogov.

No, toda poglejmo tudi svetlejšo plat: *Vietcong 2* ima nekaj dobrih predpripravljenih napetih bitk med marinci ter Vietkongovci, Pterodon so tokrat vključili celo vietkongovsko kampanjo, zato jih ne moremo več obdolžiti brezpogojnega navijanja za Amerikanose.

Če bi tale igra izšla pred dvema letoma, bi jo precej lažje prebavljali, toda izšla je sedaj. In sedaj je zvrst streljank toliko naprednejša, da lahko *Vietcong 2* mirne volje za vedno pozabiš. GZ

MAGIČNI TRENUTEK



Roza Cadillaci so sveta jeza Vietnama.

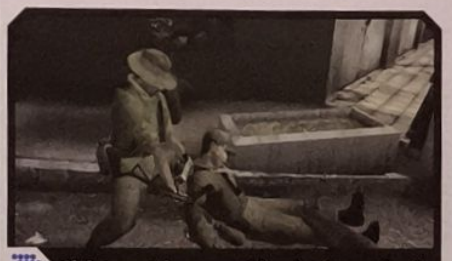
REDOVALNICA — TOMA

GRAFIKA	3
Podpovprečna.	
ZVOK	-3
Vrhunski kot Atomik Harmonik.	
IGRALNOST	-2
Namesto po Vietcongu, se slini raje po KingKongu. Komaj dva.	

OCENA **48%**

SODBA

Pazite, past za nevedne!



Slab trenutek za popoldansko dremuckanje.

• RAZVIJALEC: ENSEMBLE STUDIOS • ZALOŽNIK: MICROSOFT • VEČIGRALSTVO: SURE
• PLATFORMA: PC • SP(L)ET DOMA: WWW.AGEOFEMPIRES3.COM • SISTEMSKE ZAHTEVE: 2

PC

KAJ JE?

Naj naj naj ultra mega bombastična potezna strategija, ki je ta trenutek na voljo

UTRINKI

Klasika, ki se je ne bi sramoval niti Karl May. Indijanci in kao-bojci v sržu bitke.

Vlakec se pelje, naj se pelje...

Vigvam, najboljši sosed!

AGE OF EMPIRES III

Imperij vrača udarec...

Age of Empires, kdo ne pozna te igre? Verjetno se lahko preštejete na prste ene roke. Realno-časovna strategija, ki je premikala mejnike v žanru, se nam ponovno pokaže in dokaže v vsem svojem sijaju. Kakšen je rezultat, ko staknejo glave veleumi, ki so tako rekoč izumili in definirali zvrst RTS, si lahko misliš.

Če si (pre)igral katerega izmed prejšnjih naslovov izpod rok programerjev Ensemble Studiov, potem veš, o čem je govora. Postaviti na noge naselbino, sekati les, priskrbeti hrano in vihteti kramp ter izuriti trumo vojščakov - na prvi pogled nič novega.

Kljub temu te tretje rojstvo *AOE* popelje s kvantnim časovnim preskokom v sedanjost Novega Sveta, kjer se znajdeš v vlogi brezkompromisnega konkvistadorja, zavojevalca in raziskovalca ter prečesavaš prostrane širjave v iskanju za novimi bogastvi in močjo, ki ti jo daje žvenket goldinarjev.

Igra te postavi v čevlje (ali mokasine) ene izmed treh družin, ki širijo svoje ime po prostranstvih Amerike in se trudijo ohraniti skrivnost večnega življenja pred misteriozno, mentalno rahlo neuravnovešeno (z)družbo. Sicer grozi poguba vsem sploh.

Noviteta v seriji je sodelovanje z domorodnimi prebivalci. Ameriški staroselni Indijanezi so kar dobrodošli prišleki v igri. A če misliš, da igra ubira zgodovinska pota in je zvesta ameriški zgodovini, misliš narobe. Sicer bi uboge indijanske pare kojci zasužnjil in jih dobičkonosno prodal v Evropo ali kako drugače iztrebil. Ni vas malo, ki bi to storili, ne?

Ker pa je slaba vest mati vseh spokor, so razvijalci scenarij igre priredili tako, da se lahko sedaj pobratiš z raznimi indijanskimi plemeni, ki jim prekrižaš pot. To ti bo precej olajšalo postavljanje trgovskih poti, kar je vredno vsake sprave.

...TU JE ŠE EN DEVŽEJ

Z dodano možnostjo spreminjanja lokacije glavnega mesta in nadgradljivim sistemom kart (glej okvir levo) se lahko sedaj oskrbiš z zalogami lesa, hrane in denarja, ali pa si pošlješ na pomoč dodatno četo ali kakšno drugo dobroto, ki ti je zmanjka. Zato boš pač moral postaviti nov *home city* in preusmeriti pošiljanje dobrot na novo poštno številko. A da lahko iz pristanišča s čimer koli oprtaš konjeva pleča, ali obtežiš dostavno kočijo, potrebuješ izkustvene točke. Ko jih napolniš določeno mero, ladja dvigne sidra, konja se zauzda in tovor je pripravljen, da se ti dostavi. Kaj to pomeni v praksi, si verjetno ugotovili že sam. Več točk imaš, večji car si.

SMOKE ON THE WATER

Toča krogel, dober fizikalni model in odlična zvokovna podlaga in pred vami je loto kombinacija, vredna vsaj šestke. Dim se vali in iskre se krešejo za topovsko kroglo, ki jo tvoji topničarji izstrelijo sovragu pod noge. Učinki krogle, ki poruši stavbo ali predre trup ladje, so res prepričljivi in navdušujoči. Trske frčijo po zraku, oblaki prahu se dvigajo in zidanice se s truščem sesuvajo. Ni potrebno na dolgo in široko razlagati, kako je, če se usuje tvoja artiljerija na sovražnikovo pešadijo? Nasmeh od levega do desnega zvočnika.

Igra je na videz dovolj enostavna, a zadovoljivo kompleksna pod površjem. Morda ti prav zato s tako lahkoto zleze pod kožo in prav zato se je nenormalno težko od nje odlepiti. Kaj naj rečem? Naj spet ponovim tisto o zaljubljenosti? Ne vem, no... Vsekakor pa je dejstvo, kot že povedano, da smo na tiho pričakovali revolucijo,a dobili smo evolucijo. Ampak le-to v vsem svojem sijaju in veličini. Nenazadnje, prejšnja dela *AOE* smo razgrabili in sprejeli z navdušenjem. In zakaj bi razvijalci spreminjali zgodbo o uspehu tam, kjer je nepotrebno? *Age of Empires III* je zagotovo še vedno in ponovno najlepša klasična realnočasovna strategija trenutno na trgu in kar je še bolj pomembno - igrati jo je čisti užitek! GZ

Kočijaž že nestrpno čaka na njegovo visočanstvo...

Ena izmed novosti je *home city*, simpatično mesto v treh dimenzijah, ki ga lahko med napredovanjem igre spreminjaš. Mestna hiša, ovešena s pisanimi girlandami in državno zastavo? Kakor ti je drago, Drago. Kartni sistem, ki ti je na voljo, omogoča širjenje in nadgrajevanje lastnega nabora pošiljk. S klikom na želeno karto, ki predstavlja določeno dobroto (les, hrano, vojsko...), si izbereš zaloge, ki ti bodo na voljo v naslednji misiji. Pestrost nabora kart, med katerimi boš lahko izbiral, bo zelo odvisna od uspeha, ki si ga imel v prejšnji misiji. Več kart boš določil svojemu mestu, več jih boš imel na razpolago in bolj pisan bo arzenal sredstev, med katerimi boš lahko izbiral. Zmeden? Nič bati, enostavno kot pasulj!

MAGIČNI TRENUTEK

Winnetou in Old Shatterhand nemo strmita v pražnje oblečene praporščake.

Če bi Napoleon res bil taki tiger, se mu ne bi bilo treba ukvarjati s takšnimi konji.

REDOVALNICA

JARE

PLUSI	MINUSI
+ klasično AOE doživetje	- bitke ostajajo nepregledne
+ malo morje inovacij	- nekoliko manj od pričakovanega
+ čudovita in čarobna vizualizacija	- občasno zatikanje v pomorskih bitkah (popravek je že zuna)
+ najboljši topovi daleč naokoli	

GRAFIKA +4
Živahna, intenzivna, bajna.

ZVOK +4
Odlična zvočna kulisa in kanonada.

IGRALNOST -4
Slaba štirica zaradi na najbolj brihtne umetne pameti.

OCENA

82%

SCORE

Novi svet, stara igra. Nova igra, staro budalo. Neee, ni tako hudo.

KAKO SE ODREŽE

BOLJŠE KOT: DAWN OF WAR 81%
SLABŠE KOT: WARHAMMER 40,000 92%

- **RAZVIJALEC:** CRYPTIC STUDIOS
- **ZALOŽNIK:** NCSOFT
- **VEČIGRALSTVO:** LOGIČNO
- **DRUGE PLATFORME:** PC
- **SP(L)ET DOMA:** EU.CITYOFVILLAINS.COM
- **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 3

PC

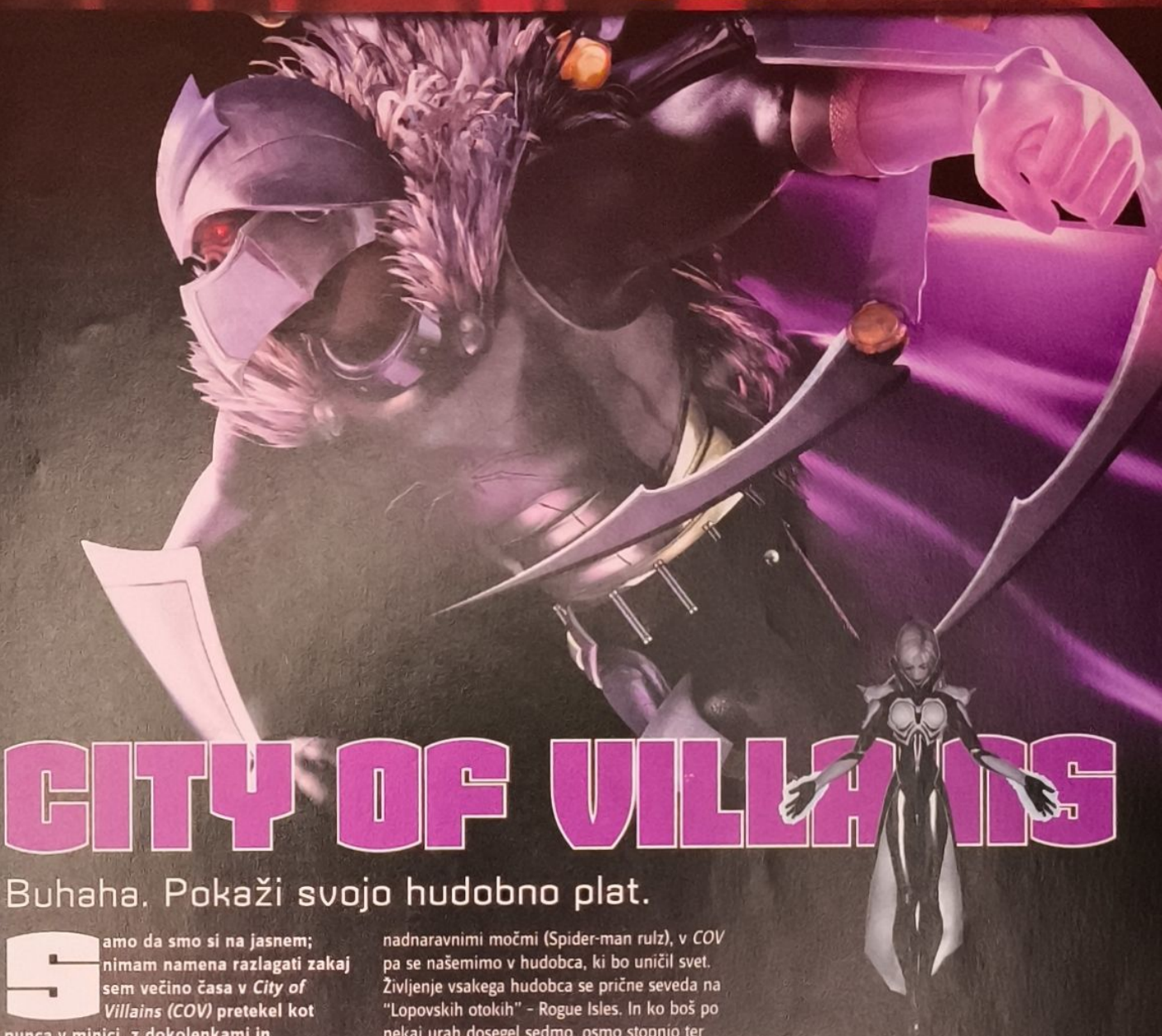
KAJ JE?

MMORG – za podrobne informacije glej torkatni *Gejmerski slovar*

No, no, tako pa se ne ravno s puncami.

Ti bom dal jaz kosmatinkota na gobec.

To ja! Petka, stari!



CITY OF VILLAINS

Buhaha. Pokaži svojo hudobno plat.

Samo da smo si na jasnem; nimam namena razlagati zakaj sem večino časa v *City of Villains (COV)* pretekel kot punca v minici, z dokolenkami in dekultejem do trebuha (povrh vsega zna punca brcati visoko in divje kot kobila). Recimo, da je to še ena stvar več, ki jih lahko prečrtam na seznamu "Moram narediti preden umrem." Namesto tega bomo kar takoj na kratko povedali kaj *City of Villains* je. *City of Villains* = *City of Heroes*. Ups, kaj ne bi smel, gospod urednik? Če pa je res... No, ampak morda nekateri ne poznate *City of Heroes*...

Pa poskusimo ponovno. Vendar moram spet začeti pri zanimivi, herojski MMORPG (masivno večigralsko igranje igranja vlog v smislu igranja *World of Warcraft*?!?) *City Of Heroes* (*COH*). Zakaj? Ker je to starejši brat, lepša sestra in stara mama *City of Villains*. Torej, spoštovano bralstvo, v *COH*, smo si poštimali svojega heroja s super nadnaravnimi močmi (Spider-man rulz), v *COV* pa se našemimo v hudobca, ki bo uničil svet. Življenje vsakega hudobca se prične seveda na "Lopovskih otokih" – Rogue Isles. In ko boš po nekaj urah dosegel sedmo, osmo stopnjo ter imel za sabo nekaj misij, boš začutil razliko z ostalimi RPG igrami. *COV* je zelo strukturirana, mnogo bolj kot herojski starejši brat. In to je dobro, saj lahko odločaš kako se bo razvijala tvoja kriminalna kariera ob jasnih mejnikih, ki jih boš srečal na poti. In to je slabo, saj bo vsak igralec doživljal v svoji karieri enake izkušnje, ni pravih posebnosti, ker je pot jasno začrtana.

Zgodba je takšna, da si novopečeni barabun z nadnaravnimi močmi, ki pristane na enem izmed kriminalnih otokov, ki jim vlada vsemogočni Lord Recluse. Skozi enolično serijo preizkusov in misij boš "nabildal" svoje moči, dvignil stopnjo ter odkrival nove možnosti. Tvoj cilj je zbrati dovolj točk, da si zbereš svojo super ekipo in si postaviš bazo polno pasti, spletk in teleporterjev. Te baze so tudi glavna razlika v primerjavi z večino poznanih iger tega vse bolj priljubljenega žanra. In GZ ti svetuje da čimprej zgradiš bazo in se zapodiš s svojo gardo nad konkurenco. In prav te baze naredijo igro bogatejšo in različno od ostalih bojev dobrega proti slabemu. Zamisel je odlična; prepleti bazo s pastmi in nato odpri vrata nasprotnikom. In naj se zabava prične! Nastopi torej vsem znano klanje mož na moža (beri: igralec proti igralcu), v igri pa je tudi nekaj stopenj na visoki (težji) ravni, ki si jih v času pisanja še nisem upal obiskat. Ampak tudi vse to ne spremeni dejstva, da gledamo le v hudobnega brata igre City of Heroes. Vendar hudobni bratec dobro opravi delo, predvsem za tiste, ki si že od nekdaj želite popljuvati Supermoškega po tem, ko ga premlatite v stilu Superbabice.

Torej, še herojski zaključek... City of Villains je odlična MMORPG igra, ki te bo navdušila še toliko bolj, če še nisi imel v rokah starejšega brata. Oceno ji bomo žal dali nižjo prav zaradi prevelike podobnosti s starejšim bratom. In ne pozabi; uničenje sveta je v tvojih šapah. GZ

MAGIČNI TRENUTEK

Ne, žal se ne spomnim moje PIN številke.

REDOVALNICA

D-FOX

PLUSI	MINUSI
+ dobro sestavljena in zastavljena	– pravzaprav igra ni dovolj hudobna
+ baze so vzrok za dolgotrajno privlačnost in preigravanje	– po večini enaka kot *COH*
+ PvP (igralec proti igralcu)	

GRAFIKA +4
Vzami povprečni igro in *COV* je še za pol lepši.

ZVOK 4
Himne lopovom in splošni efekti

IGRALNOST 4
S svojo miško nadzoruj nastanek in razvoj svoje hudobne skupinice in zavladaj svetu. Super duper.

OCENA

84%

SCORE

Barabunsko-peklensko zabaven MMORPG!

KAKO SE ODREŽE

SLABŠE KOT: CITY OF HEROES: **94%**
IN SLABŠE KOT: GUILD WARS: **86%**

• **RAZVIJALEC:** MARK HEALEY • **ZALOŽNIK:** VALVE • **VEČIGRALSTVO:** DA, PREKO INTERNETA
• **PLATFORME:** PC • **SPLET DOMA:** WWW.RAGDOLLKUNGFU.COM • **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 2

PC

RAG DOLL KUNG FU

"Everybody was kung fu fighting..."

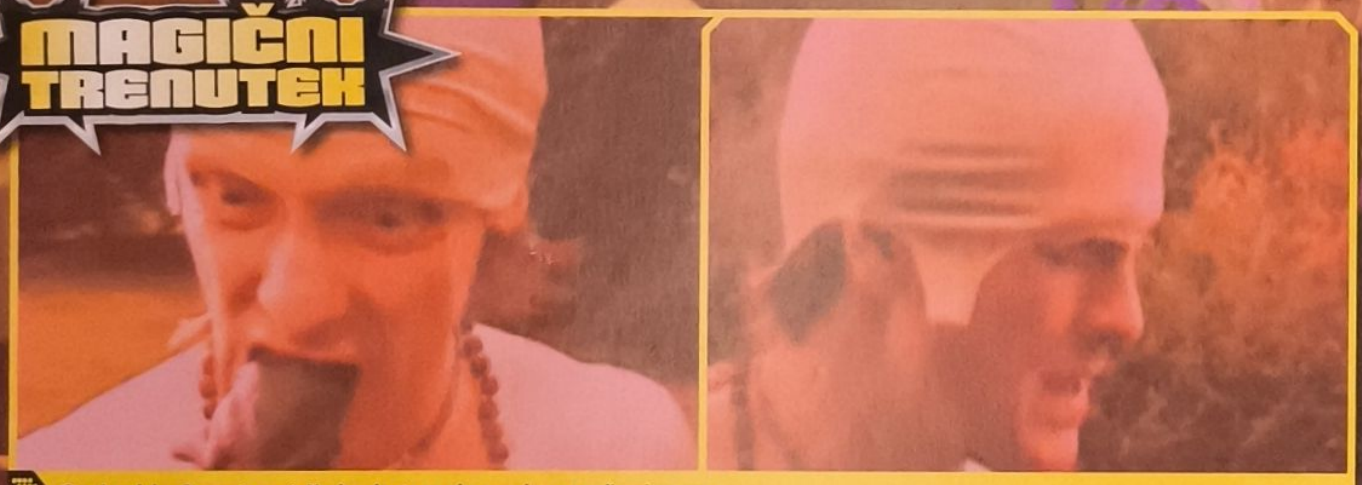
Če si do zdaj živel v votlini, ali pa imaš katero od modernih bolezni, o katerih se zadnje čase toliko govori (ptičja gripa, Katrina...), ti verjetno ni jasno, kaj pri bogu je *Rag Doll Kung Fu* in če gledaš "skrin šote", si verjetno zgrožen in začuden hkrati. In bili smo tudi mi.

Torej, poglejmo, kakšne bedarije smo ta mesec preigravali v GameZonu. Razbijmo za začetek naslov v komponente. Torej, imamo majhne marjonetne lutke na nitkah (rag-doll) in kung fu – staro-davno kitajsko borilno veščino, ki jo danes žal prakticirajo zgolj 12-letniki in čudaki s preveč prostega časa. Zmešajmo oboje in dobimo prismojeno pretepaščino, kjer nadzoruješ vsak najmanjši gib - z MIŠKO!!! Pa naj bo to veličasten mavashi-geri ali pa le preprost korak proti WC-ju.

Svojega "fajtera" boš premikal tako, da ga boš vlekel za ude in ga vlekel za sabo (dobesedno), kar se bo prve pol ure zdelo nekaj najbolj idiotskega. Toda če boš prve pol ure preživel in izpilil svoje čute ter znal kontrolirati svoj "či", boš obvladal tudi vse zapletene manevre z natančnostjo in prožnostjo nindže. In ko bo mojster mnenja, da si zrel, boš dobil nove in težje misije. Naučil se boš uporabljati nunčake in druga orožja ter se boriti proti večim Pinokijom (opomba: nasprotnikom). Na svoji poti v kraljestvo Jackia Chana in Bruca Lee-ja boš prejel tudi posebne moči, vse skupaj pa boš krmaril z miško (GZ svetuje: črna z rdečim laserjem se bolje skrije v temi).

Za nekaj sveže zabave poskrbi večigralski način, ki bo igro podaljšal za nekaj uric. Vendar moramo priznati, da je Rag Doll Kung Fu v bistvu izjemno smešen in odštekan špil, ki je, mimogrede, nastal v celoti kot projekt ene osebe - Marka Healeya. Sajonara! GZ

MAGIČNI TRENUTEK



Sta si podobna? -grunt, grunt- Naah...,da sta pa oba nerodna, pa radi verjamemo.

REDOVALNICA

D-FOX

GRAFIKA 4
Prelepo stilizirana in zanimiva.

ZVOK +3
Originalno orientalsko-nerazumljiva glasba.

IGRALNOST +3
Najprej nerazumljiva, nato skrajno zanimiva igra.

OCENA
79%

SODO
Karate-Kid je spet tukaj!!! Šiiii-čing!!!!!

• **RAZVIJALEC:** TRAVELLER'S TALES • **ZALOŽNIK:** BUENA VISTA • **VEČIGRALSTVO:** ZA DVA
• **PLATFORME:** PS2 + PC, XB, GC, GBA, DS • **SPLET DOMA:** WWW.BUENAVISTAGAMES.COM • **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 2

PSP XBOX GAMECUBE GAME BOY ADVANCE PC DS

THE CHRONICLES OF NARNIA:

THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

Iz omare v zimsko pravljico?

Masovni pokol, ki pa niti ni TAKO zelo smešen...

JOJ, PREJOJ!

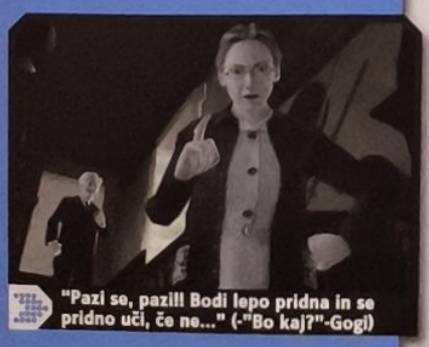
Del, kjer dolgčas Narnie neusmiljeno udari na plano, morda nekoliko spominja na sekvence Harryja Potterja. No ja, mini nasmešek bo kakšen prizor vseeno izvabil iz tebe.

Kdo pravi, da te videoigre ne morejo nasmejati? Zaradi Narnie smo se krohotali kot opice, ure in ure. Pohvalno, glede na to, da igra naj ne bi bila smešna. *D-FoX* je nato na skrivaj odšel na WC in se razjokal kot otrok. Kot strasten oboževalec knjig C.S. Lewisa je namreč pričakoval od igre vsaj pet odstotkov toliko, kot je radosti prinesla knjiga (njegov strokovni komentar med napadom histerije). Ampak, vsaka pravljica se ne konča srečno - hvala bogu.

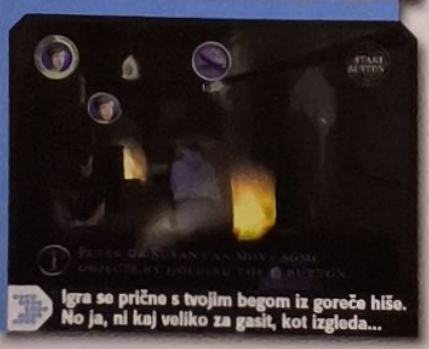
TCON:TLTWATW (kot igro neradi na kratko poimenujemo) je podobna *Lord of the Rings* mešanicam pustolovščine in bojev. In zakaj smo se tako smejali? Smejali smo se, ko se štirje otroci podajo na reševanje pravljičnega sveta pred zlobno Ledeno čarovnico in to z najbolj neprimernimi potezami in smešnimi načini. Knjiga je polna idej, ki pa jih razvijalci nikakor niso znali uporabiti. Videli smo kako se štirje pogumni otroci Lucija (Lučka), Suzana, Edmund in Peter odločijo razbijati led z golimi rokami. Če boš oprostil vse napake v zgodbi boš ugotovil, da *Narnia* po srcu vendarle ni slaba. Dolgotrajne bitke z goblini se sicer ponavljajo v večih različicah, kar pa po drugi strani zagotavlja nenehno akcijo. Prelepa zimska pokrajina v paralelnem pravljičnem svetu je polna skrivnosti in je dovolj kompaktna, da boš želel najti vsak kovanec, spominek in vsak leden kip.

Ko se boš prebil v osrčje Narnije, bo podobnost z *LOTR* še bolj očitna. Znašel se boš sredi temačnih bitk, v pomoč ti bodo štirje otročaji, ki bodo nekontrolirano izvajali ognjene čarovnije.

Še en razlog več za razočaranje je dejstvo, da je igre nesramno hitro konec. A če nisi prebral knjige, te bo igra kljub vsemu razveselila, še posebej v Božičnem času. Kljub vdrmu ti priporočamo, da si ogledaš vsaj film. GZ



"Pazi se, pazi!! Bodi lepo pridna in se pridno uči, če ne..." (-"Bo kaj?"-Gogi)



Igra se prične s tvojim begom iz goreče hiše. No ja, ni kaj veliko za gasit, kot izgleda...

MAGIČNI TRENUTEK

Lučkine super sposobnosti. Najprej se gre cirkusanta z ognjenimi krogiami...

...potem klovna na velikanski sneženi kepi. Kdo bi si mislil, da vse to zmore, pa tako šmrkavo deluje?

REDOVALNICA

GOGI

GRAFIKA 4
Zimska pravljica.

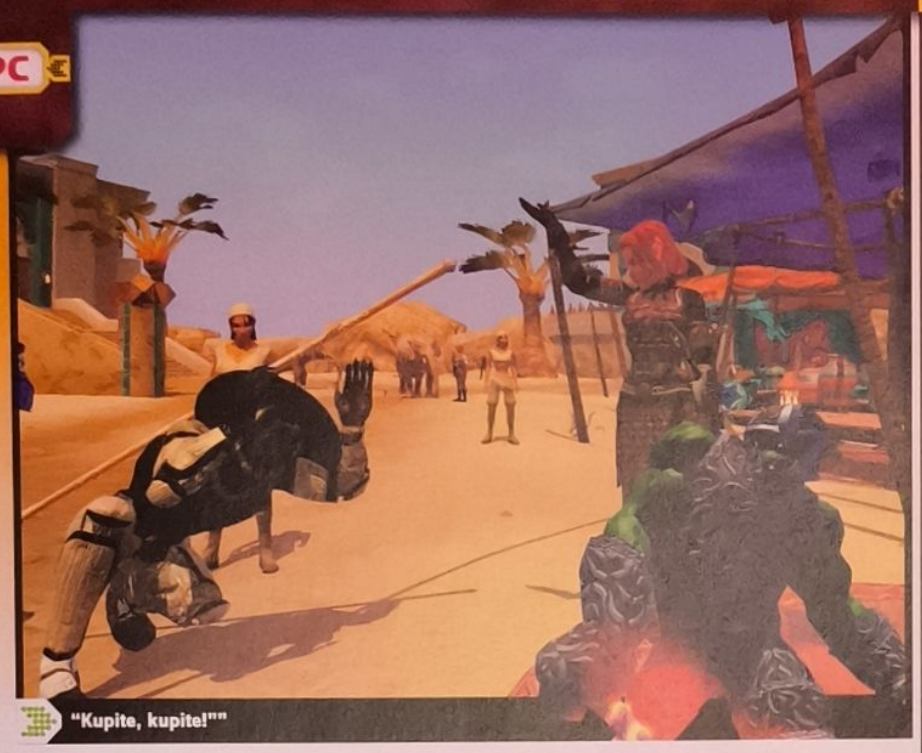
ZVOK 4
Obstaja.

IGRALNOST +3
Povprečna.

OCENA
73%

SODO
LOTR klon v zimski preobleki.

- RAZVIJALEC: SONY ONLINE
- ZALOŽNIK: UBISOFT
- VEČIGRALSTVO: DOBRO
- PLATFORME: PC
- SP(L)ET DOMA: WWW.EVERQUEST2.COM
- SISTEMSKE ZAHTEVE: 4



"Kupite, kupite!""

EVERQUEST II: DESERT OF FLAMES

Kaj se zgodi z lisico sredi puščave?

Ti, ti Sony. Po popolnem porazu in polomu *Star Wars Galaxies Combat Upgrade*, bi si mislili, da bo hčerinsko podjetje tega giganta – Sony Online Entertainment – iz zaušnice dobilo poduk in lekcijo. Ampak...

Žal je Sony uspel izdati še en bled večigralski dodatek za sicer izjemno uspešno spletno avanturo *Everquest II* (igra zapeljiva kot *WOW*, le s polovico manj kalorijami) – dodatek z naslovom *Desert of Flames* (*DOF*). Vsi navdušenci letečih dvoglavih pošasti in dolgih večerov skupnega nadlegovanja velikanskih pošasti preko interneta, smo se veselili tega dodatka in upali, da bo vsaj malce bliže akcijskemu *Guild Wars* ali akcije in zgodb polnemu *World of Warcraft*. Več sreče prihodnjič.

Kljub vsemu razočaranju, prinaša na ekrane "Ognjena puščava" v resnici mnogo novih in zanimivih dobrot. Tudi Sony je na primer ugotovil, da je pametno nivo, do katerega se lahko nabildamo, dvigniti (sedaj lahko dosežeš stopnjo 60!), dodali pa so mnogo novih ječ in tudi nov kontinent, ki čaka da ga raziščeš. Nekatere pogruntavščine so še kako odveč, ampak tudi teh kozmetičnih mašil smo že vajeni. In nazaj k plusom... PvP (igralec proti igralecu preko interneta) boji prinašajo nekaj dodatnega vznemirjenja, nad katerim se slinimo v dodatku za *WOW – Battlegrounds*. Večji minus je čas, ki preteče, preden se lahko pridružimo bitki. Vključene so vse poznane opcije: Deathmatch, Capture the flag, bitke ena na ena... Lahko se boš odločil igrati kot 'fajterski domači ljubljenček' in verjemi da stvar izgleda mnogo lepše kot se sliši. Predstavljaj si odrasle Pokemone – mega zabavno! GZ

REDOVALNICA

D-FOX

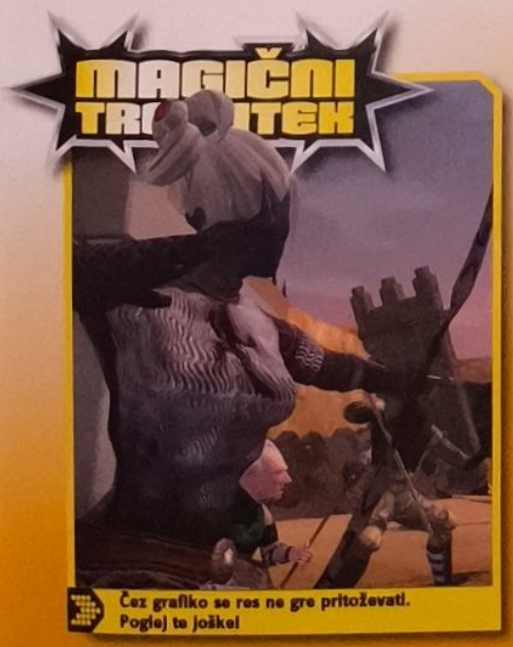
GRAFIKA 5
Dobra kot vedno v EQ 2.

ZVOK 3
Pomanjkljiv govor, a dobri efekti.

IGRALNOST 3
Za kar precej neprespanih noči.

OCENA
75%
SCORE

Kljub vsemu je Everquest - legenda.



Čez grafiko se res ne gre pritoževati. Pogled te joške!

- RAZVIJALEC: RELIC
- ZALOŽNIK: THQ
- VEČIGRALSTVO: HALO?!
- PLATFORME: PC
- SP(L)ET DOMA: WWW.DAWNOFWARGAME.COM
- SISTEMSKE ZAHTEVE: 2

Tisti, ki prvi prešteje vse soldate, dobi GZ majico!

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR - WINTER

Na tvoj PC prihaja zima – s tankom.

Mnogi se še danes prepričani, da je bila *Dawn of War* (*DOW*) najboljša realno-časovna strategija leta 2004. Drugi trdijo, da je bil to Rome, toda tudi slednji priznavajo, da je *DOW* izjemna igra, polna akcije in ikon, ki jih že 20 let videvamo v namizni istoimenski strategiji (žal v Sloveniji ni doživela uspeha).

Z *Winter Assault* je studio Relic sledil formuli, po kateri nastane dodatek k igri vestno in ubogljivo. Vsaka izmed štirih poznanih ras je dobila novo enoto, dodana pa je nova rasa – Imperial Guard, na voljo imamo 2 kampanji s šestimi misijami (obe strani igrata enak scenarij). Prav nova rasa je glavna zanimivost igre, saj se razlikuje od že poznanih. Imperial Guard je rasa, polna marljivih ter ubogljivih povprečnežev, izmečkov Zemlje (in tisoč drugih svetov), ki gradijo, se branijo ter na koncu izbruhnejo v silovit napad. Ostale rase, ki jih pozanamo, pa so agresivnejše že od začetka in prav ta razlika pomembno vpliva na večigralstvo. Boji bodo prav zaradi novih defenzivnejših nasprotnikov in taktik tako dolgi tudi več kot pol ure. Iz naslova si verjetno razbral, da se boš s svojimi orki in vitezi podil pa prelepi, zasneženi pokrajini in opravljal številne pomembne in manj pomembne naloge. Igralnost je skupaj z uporabniškim vmesnikom že pregovorno odlična, izboljšano je tudi večigralstvo. In kaj pravi GZ? Če si ljubitelj strateškega bojevanja, akcije ter oboževalec *Dawn of War*, je *Winter Assault* enostavno nujen nakup. GZ

REDOVALNICA

D-FOX

GRAFIKA 4
Solidna in na mestu, ni kaj veliko za dodati!

ZVOK -4
Melodij morja in sonca ne pričakuj. Zdrava ušesa zagotovljena!

IGRALNOST -5
Pri tej oceni, se ni za bati, kaj misliš? Verjemi GZ.

OCENA
85%
SCORE

Ena izmed boljših strategij leta'05!

Daj ga, sovraga zanikrnega!

Ni ga čez pravi tank; če imamo ob tem še številčno podporo pehote, se nam radosti srce!

- **RAZVIJALEC:** EGOSOFT
- **ZALOŽNIK:** DEEP SILVER
- **VEČIGRALSTVO:** ŽAL NE. AMPAK ČE SI KAJ BOLJ ŽELIMO ZA BOŽIČ...
- **PLATFORME:** PC
- **SP(L)ET DOMA:** WWW.X3REUNION.COM
- **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 4

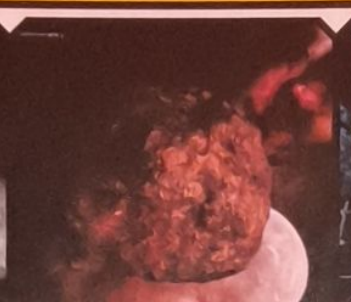
KAJ JE?

PC

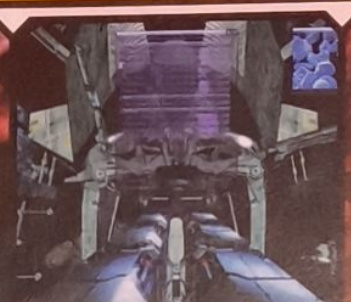
Vesoljski GTA, če je že treba primerjati. Sicer pa izredna vse-kar-si od-igre-želimo-vesoljščina.

UTRINKI

Končno nekaj akcije - je že bil čas, da se začne škatla premikati!



Galaktično velik kos dreka...



Bodoči RTV center?

Junak, ki ugane kaj je na sliki, dobi 20 dag prešane šunke!

Mama vseh atejev. To je GROMOZANSKO!!

Spominja na..eeem..vesoljsko ladjo? Tovarno? Klic v sili, prosim.

X3: REUNION

V vesolju te nihče ne sliši...

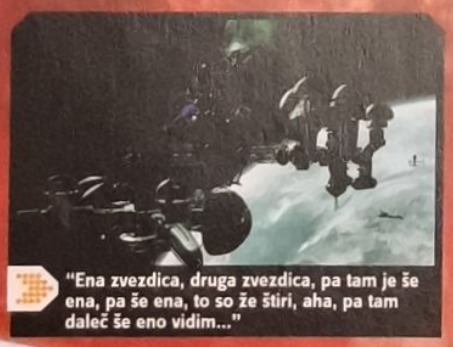
Nekoč v davnih časih in v oddaljeni galaksiji so bile vesoljske igre gonilna sila PC iger, v našem svetu pa so vse bolj pozabljene. Zakaj je temu tako, verjetno ne bomo ugotovili, GZ pa ugotavlja, da je dostojanstvo vesoljskega žanra ohranjala le ena serija. In to je Egosoftova epska mojstrovina X.

V seriji X je ravnokar izšlo tretje nadaljevanje in če je kdaj obstajala možnost oživitve tega žanra, je to zdaj in je to *X3: Reunion*. GZ je namreč kričal od veselja, ker je igra preprosto odlična, prelepa in ogromna v vseh svojih grafičnih detajlih. Predstavljaj si igro kot *GTA* v vesolju, polnem planetov, zvezd in ogromnih vesoljskih postaj, vesolju, kjer opravljaš misije ter vmes počneš, ker o srce poželi. Si želiš pivo s Sandrina? Ni problema. V primerjavi s predhodnikom X2 nastopi z akcijo polno zgodbo, ki spominja na vesoljsko opero, bogato s splotkami in nepozabnimi osebami (si se že kdaj zaljubil v punco z drugega planeta?).

Še en plus pa je občutek, da lahko počnemo, kar hudiča se nam zahoče. Če si igral *X2*, potem veš, da je začetek vedno težak; z majhnim vesoljskim gliserjem, praznim tankom in nahrbtnikom polnim dobre volje. Od tukaj dalje je odločitev, kako postati del galaktične smetane, tvoja. Bodi bojevnik, trgovec, pirat, delavec, fuzbaler, ali pa se preživljaj s prodajo kokic, na poti do vrha pa boš našel boljše in večje ladje. Ena izmed zanimivih možnosti je postati galaktični podjetnik, ki išče in razvija nove trge. Na konca si izgradiš svoj trgovski imperij in odstaneš najboljši sosed! Za vse tiste, ki jim ekonomska šola ni pri srcu, pa je tukaj rovica, da si lahko tudi lovec na glave in tako preganjaš odpadnike ter pobiraš denar za njihove glave (opomba: če jih ima stvor 6, dobiš kljub temu 1 nagrado). Dirkanje, piratstvo, preganjanje zločincev – v *X3* je mogoče prav vse. Kar nam je smrdelo v *X2*, so bila bojevanja, v *X3* pa borba postane užitek in stežka se boš premagal in ostal miroljuben podjetnik. Igra je tako epsko popolna (lepša od Homerjeve Iliade), da je prav zato tudi dokaj strojno požrešna.

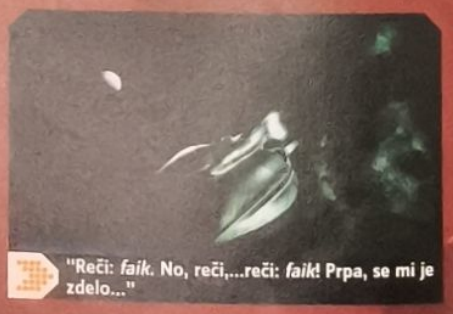
Da ne bo pomote, že predhodnik v seriji je bil kot torta polna smetane, tretji del pa je torta z dvema nadstropjema in jagodo na vrhu (zato, ker pri GZ češenj ne maramo). Dodajmo le še to, da je to najbolj dovršena vesoljska igra in ena najlepših mojstrovin letošnjega leta. Z vsemi podrobnostmi osmeši vse astrologe in osramoti teleskop Hubble. *X3: Reunion* je enostavno igra, ki je ne smeš zamuditi. GZ

To mi delaj!!!



"Ena zvezdica, druga zvezdica, pa tam je še ena, pa še ena, to so že štiri, aha, pa tam daleč še eno vidim..."

Čisto malo mimo, je vseeno mimo! Zdaj pa sem jaz na vrsti. Zmoli še zadnji očenaš...

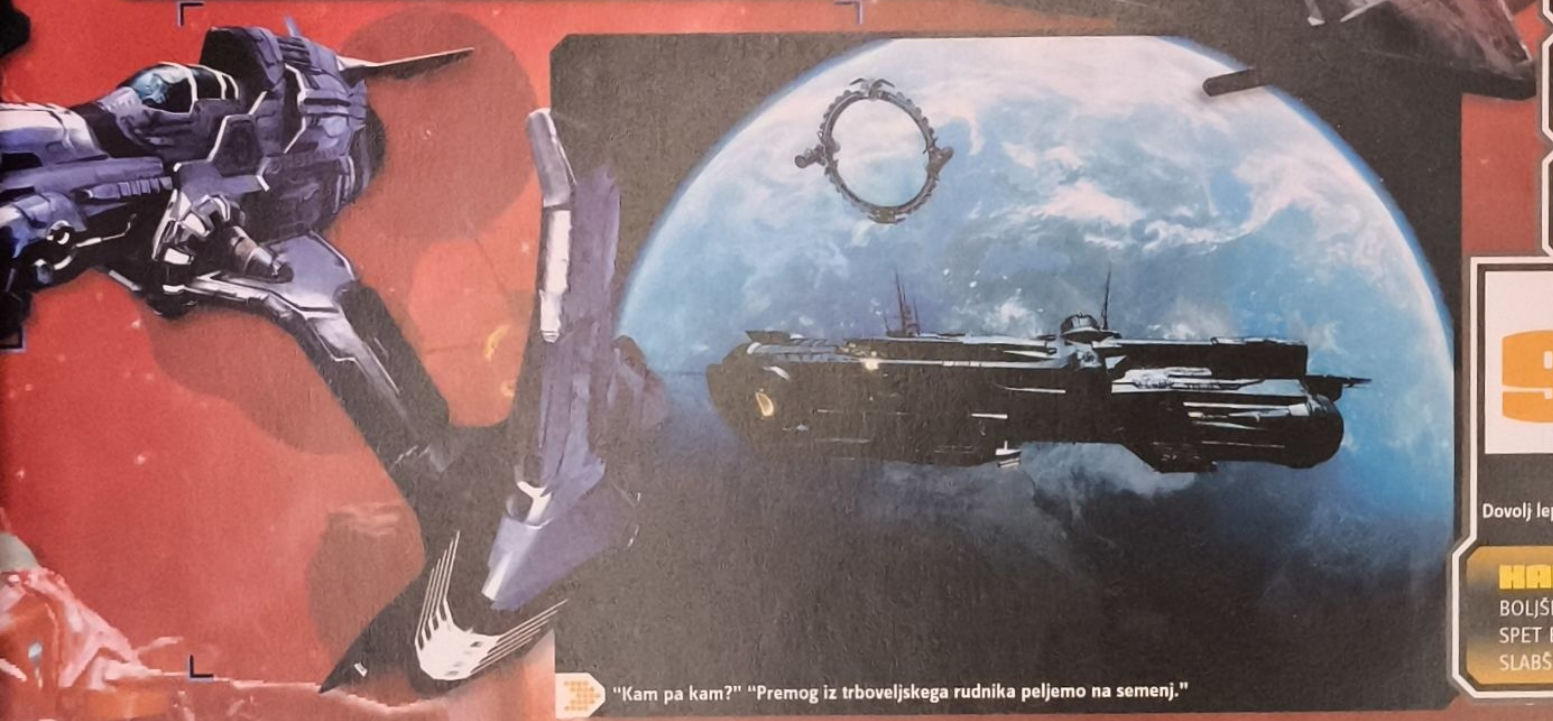


"Reči: *faik*. No, reči,...reči: *faik*! Prpa, se mi je zdelo..."

MAGIČNI TRENUTEK

Enostavno brez komentarja. Samo glej, nič ne misli, nič ne beri..No, od zdaj dalje.

Zona somraka! Vključi avtopilota, udobno se zlekni, prižgi havanko, natoči kozarček 0,3 in se igraj Big Daddya. A pazi! Ko boš odprl oči, se lahko znajdeš v zoni somraka! (-'*No, glej da te preveč ne zanese, kakor je pravkar D-Foxa- Jare*)



"Kam pa kam?" "Premog iz trboveljskega rudnika peljemo na semenj."

REDOVALNICA

D-FOX

PLUSI

+ a je vesolje res tako veliko?
+ lepši od Miss Slovenije z zrezkom in sahar torto v roki (njam)
+ mnogo boljša zgodba kot v X2

MINUSI

- nekaterim (lastnikom joystikov) še vedno prepočasna - sami so si krivi
- pristajanje/ parkiranje je žal nazadovalo

GRAFIKA 5

Opazuj, kako bo PC kričal pod težo te lepote. NJAM.

ZVOK 4

Prijetne melodije in dobri zvočni efekti - večinoma moji.

IGRALNOST 5

Prevažaj štoparje, banane in sladkor. Z lahkoto, hitro in enostavno.

OCENA

92%

SCORE

Dovolj lepa za PS2, premalo za PC? Ne, ne! Najlepša pustolovščina v vesolju.

KAKO SE ODREŽE

BOLJŠE KOT: X2: THE THREAT 91%
SPET BOLJŠE KOT: FREELANCER 86%
SLABŠE KOT: ŠALJIVCI...

• **RAZVIJALEC:** CODEMASTERS • **ZALOŽNIK:** CODEMASTERS • **VEČIGRALSTVO:** NE • **PLATFORME:** PS2 + PC, XB, XB 360
• **SPLET DOMA:** HTTP://WWW.CODEMASTERS.CO.UK/LMA2006 • **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 2

LMA MANAGER 2006

Je dovolj močna za konzole?

Do nedavnega so bile nogometne strategije domena PCjev. Najbrž se strinjaš. Če si drugačnega mnenja, te neizbežno kličejo pisma bralcev. Tako, da veš.

A časi se spreminjajo. Tokrat imamo pred seboj spet eno možgane kravžljajočo zelenico, kjer bomo tuhtali in izumljali toplo vodo, ali je proti *Barci* boljša postavitev 3-4-3 ali 5-3-2 ali vseeno modificirana 4-4-2. Morda zgolj en napadalec s podporo iz zaledja? Nič lažjega, Polde.

Glede na to, da se PC verzija *LMA Managerja* ne more sekirati, kaj šele kosati z ultimativno *Football Manager 2006*, bomo pod drobnogled vzeli konzolno verzijo, ki se na tej platformi izredno dobro odreže. Ima namreč določeno širino in globino, kot jo igra tega kova potrebuje. Pri Mojstrih Kode so pljunili v roke in izdelali lepe estetične interaktivne menije ter nam postregli z zvrhanim kupom podatkov in možnosti. K temu dodaj TV strnjenko po tekmi v stilu Lige prvakov in si na konju.

Grafika med samo tekmo je malo ubo(bo)ž-(a)na, a je igralnost zato toliko bolj razkošna.

Občasnemu zatikanju pri nalagnju in procesiranju navkljub je *LMA Manager 2006* trenutno prva izbira na konzolah, PCjaši pa le posezite po *Football Managerju*.

It may not be the prettiest affair watching a match, but the players get the job done.

REDOVALNICA

GOGI

GRAFIKA 4

Tekme so OK, vmesnik je enostavno krasen.

ZVOK 4

Šampioni!!

IGRALNOST +4

Dobro, glede na to da je na konzoli.

OCENA

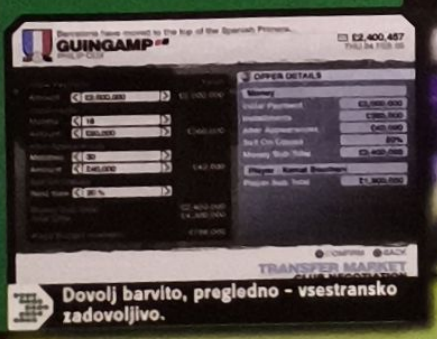
88%

SCORE

Konzolaška prva liga, PCjaška druga.

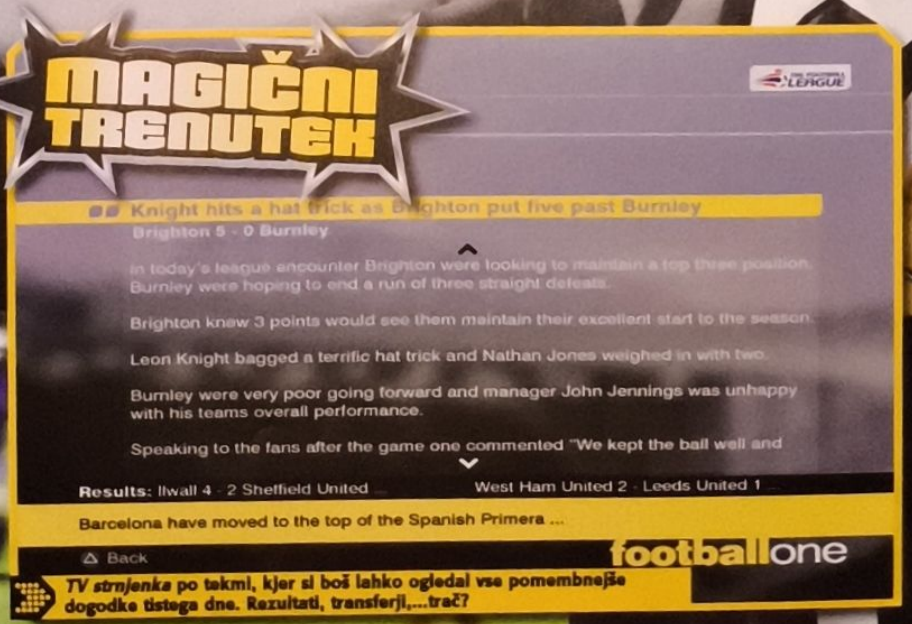
VROČ IZGLED

Narediti privlačen izgled sicer nezanimivim in dolgočasnim številkam ter hkrati obdržati vsebino dovolj pregledno je pravi izziv. Codemastersom je vse to nekako uspelo skuhati v enem kotlu.



Dovolj barvito, pregledno - vsestransko zadovoljivo.

MAGIČNI TRENUTEK



TV strnjenka po tekmi, kjer si boš lahko ogledal vse pomembnejše dogodke tistega dne. Rezultati, transferji,...tračl

• **RAZVIJALEC:** UBISOFT • **ZALOŽNIK:** UBISFT MONTPELLIER • **VEČIGRALSTVO:** NE
• **PLATFORME:** VSE • **SP(L)ET DOMA:** WWW.KINGKONGGAME.COM/US
• **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 4

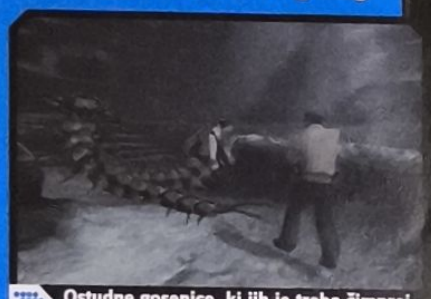
PS2 XBOX GAMECUBE PC PSP XBOX 360 PS3

KAJ JE?

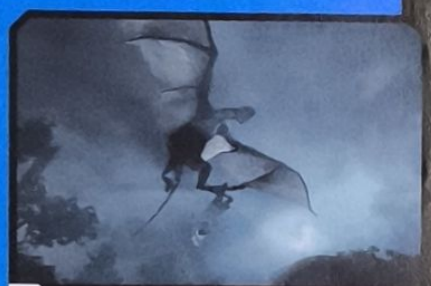
Pustolovščina v kateri boš lahko igral kot Jack (človek), ali kot Kong (opica).

DINOMIT

Da se ne vrti prav vse okrog Velike opice in dinozavrov, zgovorno pričata spodnji sliki, ki sta prav tako strašljivi. In kdo se boji s steroidi nabildanega V-Rexa? ("Jaz ne" - King Kong)



Ostudne gosenice, ki jih je treba čimprej spraviti na oni svet.



Gigantski netopirji s človeškimi obrazi niso prav nič prijazni. Sploh, če se ti prisesajo na krvavo rdeča lička.

Big Kahuna Daddy!!! Naj se ve, kdo je šef. ("On sigurno ne" - King Kong)

UTRINKI

Tarzan je proti črnemu kosmatincu pravi šmrkavec. Tako po stasu, glasu in skokih v prazno.

Bi te bilo strah, če bi proti tebi lomastil nekajtonski Kong? Ne? Lažnivec...

Impozantno! Več tukaj ni potrebno dodati.

KING KONG

"Welcome to the jungle, we got fun 'n' games.." so daljnega leta '87 nažigali Guns'n'Roses. Tudi mi smo nekaj takega pričakovali v King Kongu, po filmski predlogi Petra Jacskona ustvarjeni igro. Upravičeno?

Zelo rad bi napisal tako in ti brez kančka slabe vesti velel, da naj bo na prvem mestu tvojega božičnega seznama 'must buy' iger, ampak žal ne gre. Je pa lahko na desetem.

Nazaj k Veliki opici. V čem je problem? V tem, da se je spet enkrat preveč govorilo in premalo storilo. Ubisoftovci so se namreč odločili, da bo igra filmska in tega so se na žalost vse preveč držali. Kot pijanec steklenice, ja.

Vzdušje, ki ga pričarajo vizualni efekti (peneče morje je paša za oči), ti celo vzbudi iluzijo, da je igre še kaj več skupaj. Kong je resnično kinematografsko doživetje, ki ti izbulji oči in prezrači jezik.

Skull Island je dih jemajoč, kakor tudi prve pol urice, ki jo boš preživel za računalnikom kot stari slinasti lazar brez hišice, medtem ko boš pobesnelo divjal za mutiranimi lovkarji in gigantskimi gosenicami.

GRDA, GRDA OPICA

Glasovi likov v igri so, kakor tudi ostali pridevniki, ki bi jih prideli zvezdam tega filma, enostavno fantastični. Resnično se počutiš kot del tvoje ekipe, ko ti in kompanjoni mečejo orožje in kričijo na pomoč.

In na tem mestu se pojavijo tisti trenutki, ko je igra "preveč film postala." Ko se moraš namesto na kompas ali zemljevid, ki ju mimogrede nimaš, zanašati na smerokaze sopohajkovalcev po džungli (v stilu: "V to smer!"), postane stvar hudičevo zamotana. Za pomembnimi informacijami, ki bi ti jih dal v tem primeru zemljevid in bi bile nujno potrebne za splošno razlgedanost tvojega lika, se lahko obrišeš pod nosom. Vse zavoljo ostani-zvest-filmskemu-ambientu občutku. Ob omenjenem izostanku radarja se boš vrtel kot najlepša balerina okoli lastne osi. Da je Jaka slep kot kura, boš ugotovil v trenutku, ko bo tvoja sulica poletela proti Veneri namesto pošasti med oči.

Lahko pri takšni pustolovščini pogrešamo še sploh kaj več? Na žalost, ja. In to je igralnost. V prvih petih minutah igranja boš metalec kopja, zažigalec hoste in iskalec lesenih krepelc. Čez osem ur boš počel isto. Zakon, ne? Bleh...včasih je življenje res sranje.

NA OLUPKU ŠE POLICAJ PADE

Že stari Grki so vedeli, da Kentaverske kreature ne pokončaš z navadno gajžlo. Zakaj bi bilo pri dinotih drugače? Torej, kje je pravo orožje?!? Leži naokrog na določenih lokacijah, a je vse preredko. Posledično se je tudi strelivo odločilo zgledovati po nadrejeni puški in ga je vse premalo. Posledica? Prej, kot ti bi bilo ljubo, se boš vrnil k ljubici. Ko bi vsaj... toda pristal boš spet na lesenih kopjih in jih obupan metal ogromnim repatim stvorom v hrbet.

Na žalost, tudi ko igraš v koži zaljubljene gigantske opice, ne padeš v ekstazo. Ponovi se zgodba z začetka - ultimativna grafika in efekti, da glava boli, a še bolj te bo bolela od dolgočasja in popolnega neizziva, ki ga mlatenje (spet!) dinozavrov predstavlja.

POVZETEK ALI PREVZETEK?

Na žalost King Kong ni izpolnil pričakovanj o džungelski igalnosti in zabavi s kolosalno gorilo na čelu. In če smo z Gunsi začeli, naj bo tudi epilog v njihovem stilu. Na začetku omenjeni komad se začne z glasnim: "You know where you are? You're in the jungle, baby, and you gonna dieeee!!!" Ja, od dolgčasa... OZ

MAGIČNI TRENUTEK

Brontozaver in da hauzli Čez grafiko in njene subtilne učinke na tvojo vizualno percepcijo ni kaj za pripomniti, kajne? ('Ja, gospod dr. Pametnjaković, zdaj pa idi spat' - D-FOX)

REDOVALNICA

JARE

PLUSI

+ impresivno kinematografsko vzdušje
+ ri delih s Kongom se ti od lepote zasolzijo oči.
+ zvok, kot da bi bil resnično tam.

MINUSI

- nismo Jan Železny!!!
- ponesmiljeno mlatenje gumbov ni užitek

GRAFIKA +4
Deset ut boš zrl le v džuglo, ki pa je izredno všečna.

ZVOK 4
To mi delaj!!!

IGRALNOST -4
Domorodci se najbrž valjajo od smeha, ko iščeš še eno stikalo in šiliš naslednje kopje.

OCENA

80%

SODA

Grafično mojstrovina. Sicer pa povprečna pustolovščina.

KAKO SE ODREŽE

BOLJŠE KOT: MADAGASCAR 56%
SLABŠE KOT: ULTIMATE SPIDER-MAN 75%

- **RAZVIJALEC:** PANDEMIC STUDIOS
- **ZALOŽNIK:** LUCASARTS
- **VEČIGRALSTVO:** DO 24 ONLINE
- **PLATFORME:** PS2 + PC, XB
- **SPLET DOMA:** WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWBATTLEFRONTII
- **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 3

PS2 XBOX PC

KAJ JE?

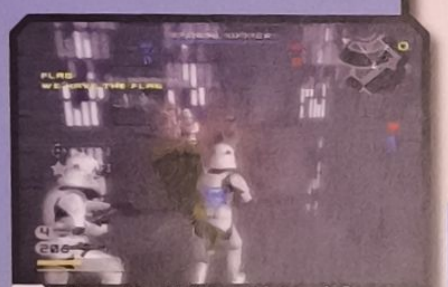
Galaktični sirni miš (skirmiš=skirmish) in končni dokaz, da Jediji še dolgo ne bodo izumrli. Star wars all the way!

UTRINKI

Izberi si vojaka in ga popelji slavi naproti. Ali smrti. Ali pa slavi, nato pa smrti.

TROJNA NEVARNOST

Ne glede na način igranja, ki ga izbereš, ti: *SW Battleront 2* ponuja tri tipe igre. Kateri ti bo povšeči, boš presodil sam...



Kretenski pajdaši te potiskajo s platforme v globoko globino v *Capture the flag*.

Conquest je hitro odvijajoča se bitka za baze. Rad umiraš? To je ustvarjeno zate!

Svet Wookijev pooseblja pobij-jih-vse areno. Daj jim vetra, kratkohlačnikom!!

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Naj bo Sila s tabo, Luka

Ena izmed tečnih stvari pri osvajanju vesolja s svetlobnim mečem in pištolo je borba na planetih s čudnimi, izjemno čudnimi imeni, recimo "U2stoopItXXy." Druga tečna stvar so zeleni pajki in ogabni hamburgerji.

Pa da ne dlakocepimo, *Star Wars* žal nikoli ni bil 'super duper' zabaven. Je pa spektakularen in velikanski, ravno tak pa je tudi *Battlefront 2*, ki se nadaljuje v stilu prvega dela. Na tvoj ekran ali TV se bo preselila potratna vesoljska vojna - spet. V tej prvoosebni sci-fi streljačini boš priča razpadu glomaznih planetov, se smejal majhnim Ewoksom in udrihal po Droidih, Klonih ter se prepiral z znamenitimi Stormtrooper-ji. Akcija od začetka do konca.

Battlefront 2 je najboljša, če igraš proti nekomu daleč, daleč vstran. Če nisi na mreži, ne bo osvajanje baz in *capture the flag* nič kaj zabavno. Zapomnil si boš le množice butastih vojakov, ki jih boš razsvetljeval na svoji poti. Umetna inteligenca računalniških zaveznikov je res nizka in na znameniti ladji Death Star te bodo tako na vsak način skušali izriniti s postaje. Vendar je igra epsko izjemno široka, predvsem zaradi map iz Tretje epizode. Verjetno te je že od nekdaj zanimalo kakšne so banane v deželi Wookie-jev. Okolje je dodelano in tako bo tudi samotarsko življenje s pištolo in mečem zabavno. Kdo pa se lahko upre mesarjenju robotov s svetlobnim mečem -seveda, če ga boš znal uporabljati- ali pa osvajanju celotne galaksije v načinu Galaxy Supremacy planet za planetom?

Pravzaprav je raznolikost rešiteljica *Battlefront dvojke*. Vesoljna zabava je tako sestavljena iz ostrostrelskega obstreljevanja pajku podobnih pošasti, tekanja po vesoljskih postajah in razstreljevanja čeladarjev. In še... YODA! V uredništvu cvilimo od veselja, ko spremljamo mojstra Yodo, kako teka sem ter tja, skače strašno visoko in pobija vse, kar diha in miga. To je to - party, party. Pa naj bo na planetu 'krnekišmeki' ali 'majkemimilo.' GZ

DRAGI PC!

Če te je ganilo to, te bodo naslednje vrstice še bolj. Na PCju je igra še hitrejša, še lepša in sploh še toliko več.

Bitke v širnem vesolju so počasne in težke.

Pogled na izlet iz hangarjev, preden greš na izlet v vesolje.

"To sem že nekje videl..." (-"Seveda, rit neumna, pred minuto, preden sem te izprašil kot stari tepih!"- D-Fox)

REDOVALNICA

D-FOX

PLUSI	MINUSI
+ filmski trenutki, ki sekajo	- UI potrebuje nujen mogled pri *Možganologu*
+ Yodo za predsednika!!!	- brez nalinijskega nažiganja zamudiš pol zabave
+ resničen občutek vojne v prihodnosti	

GRAFIKA 5
Spektakularni izgled planetov. Beločnice na plan!

ZVOK 4
Kot se šika!

IGRALNOST 4
Nora vojaščina, postavljena v svet SW, ki jo mestoma malo odnese.

OCENA

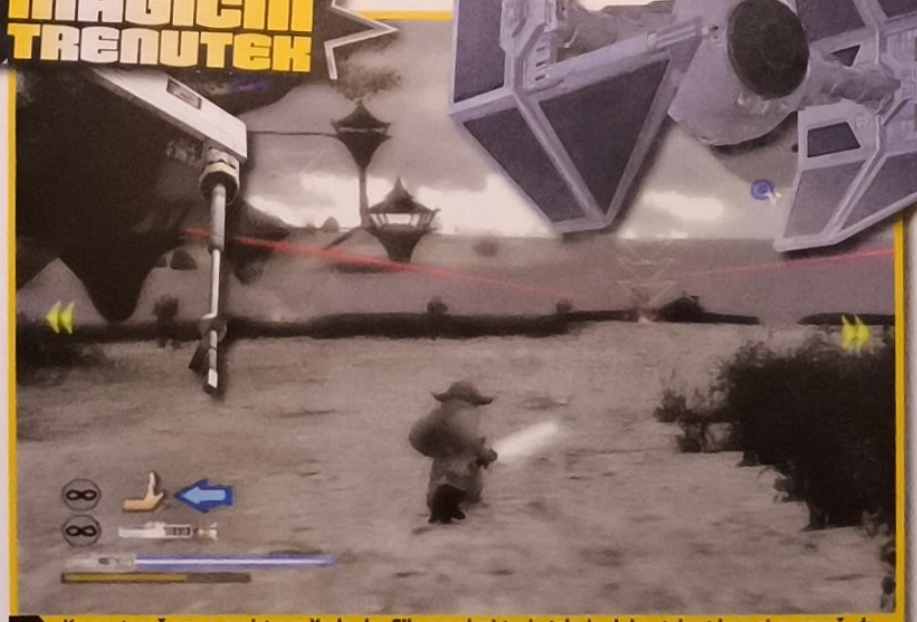
81%

SODBA

Pripasaj svetlobni meč, Luke, sovražnik se približuje. Spet.

BOLJŠE KOT: STAR WARS EPISODE 3: [illegible]
SLABŠE KOT: BATTLEFIELD 2: [illegible]

MAGIČNI TRENUTEK



Ko postaneš eno z mojstrom Yodo, ko Sila preplavi tvoje telo in duha, takrat komaj spoznaš, da si Vojnozvedniško odvisen.

Darth v elementu in pozi, ko je pokončal Obi-Wana. Smrk, nič kaj lepi spomini...

Sovražnikova buča si ne lasti preveč soli, saj se raje skoncentrira na tebe kot na samo bitko.

• **RAZVIJALEC:** NEVERSOFT • **ZALOŽNIK:** ACTIVISION • **VEČIGRALSTVO:** NE PODPIRA
• **PLATFORME:** XB + PS2, GC, PC, XB 360 • **SPLETNA DOMAČA STRAN:** WWW.NEVERESOFT.COM
• **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 3

KAJ JE?

Recimo takole: Tretje-osebna-na-nalogah-temelječa-divje-zahodna-streljačina. Uff...

GUN

Sedlo je tvoj dom, revolver najboljši prijatelj, izobčenec je tvoje drugo ime....

Kdo si je že kot mulc želel biti kravji pastir? Nihče, verjamem. Skoraj vsak pa je zagotovo že kdaj bil za pusta hrusta kavboj, ali se na dvorišču igral indijance in kavbojce ter vihtel hudi revolver. V nasprotno me ne boš prepričal. In GUN ni nič drugega.

Če torej odmisliš nevarnost, da te v revolveraškem obračunu pokonča lokalni negativec, ali ti zadnjo plat raztrga podtaknjen dinamit, je življenje kavboja dokaj prijetno. Jahati naokoli ob čudovitem sončnem zahodu, se do nezavesti nalivati z viskijem in na prafaktorje sesuvati odurne ječe - vsekakor bolj razburljivo kot prenos seje slovenskega parlamenta.

Jasno kot beli jastreb na horizontu je, da nam je divji zahod bližje kot balkan.

Kot govedar - kot kavboj, ok? - v stasu in glasu Coltona Whitea si na sledi ljudem, ki so odgovorni za smrt tvojega očeta. Dogajanje niti za hip ne postane dolgočasno - od trenutka, ko prvič osedlaš konja in se poženeš z njim v dir čez drn in strn. Jahanje čez zaprašene stepske širjave je enostavno fantastično. Konja lahko resnično priganjaš, preskakuješ ovire, ga postaviš na zadnje noge, se zaletiš s kopitarjem v človeka, da ga pomendra, celo streljaš in jahaš lahko hkrati. Kdo si ne bi želel početi tega na divjem zahodu?

ZRAK V ROKE!

Oropaš banko, skočiš na konja in odgalopiraš čim hitreje iz mesta - *GUN* v vsej svoji veličini. Možganskih gub si pri tem ne boš ravno pretegnil, ti bo pa nadlevična žleza delala s polno paro. Adrenalina polne žile.

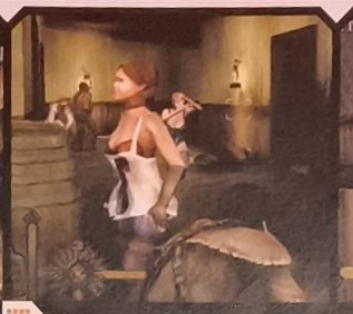
A da bi igra res bila od sile, preprečuje sledeče: od obljub o prostogibajočem kravarju in nelinearni strukturiranosti ni kaj veliko ostalo. Oziroma ostalo je samo pri njih (se spomniš parlamenta?). In če ne izpolnjuješ nalog ped za pedjo točno tako, kot ti je bilo naloženo na pleča, si pečen v sekundi.

Tudi grafika ni krik zadnje generacije in zmogljivosti silicijevcev, kakšen hrošček pa občasno poskrbi, da lahko nasprotnika ustreliš kar skozi oviro, ki ga zakriva.

Kakor koli obrnemo, zapriseženim revolverašem in ljubiteljem vesternov bo igra najbrž pisana na kožo. Petičneži, ki iščejo v igri nekaj več globine in očesnega balzama, bodo morda dvakrat premislili, preden bodo ustrelili. Po možnosti ne kozla. GZ

UTRINKI

Kaj bi kavbojc brez bordela?



Igraj me umazano...

Kdo je pel *Great balls on fire?*

MAGIČNI TRENUTEK

Ko pride do pravega streiskega obračuna med teboj in sovražno tolpo, prideš do modifikacije reka: 'Vsak za sebe, vsi za mene!'

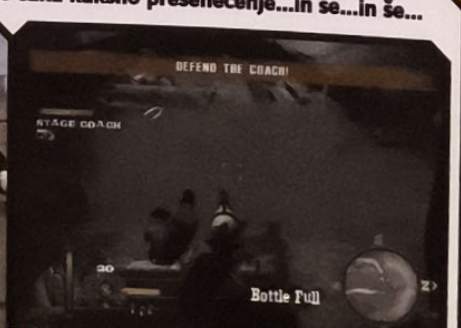
Zasedi topovsko kupolo in bodi glavni na vasi.

JUHU, KAVBOJ!

Veliko stvari te bo gnalo igrati Gun. Ogromno orožja je za odklenit. Za vsakim ogłom te čaka kakšno presenečenje...in še...in še...

Premagaj Millerjevo bando z eksplozivom, ki jim ga velikodušno natrosiš pod noge in kopita.

Govedar pride pri preganjanju le-tega resnično do samopotrditve.



Dvomim, da bo kočijaž ugovarjal tvojim željam!

REDOVALNICA

JARE

PLUSI	MINUSI
+ galopiranje po mestih in puščavi	- neobljudena in prazna mesta
+ masivni revolverski obračuni	- streljanje nemočnih živali zgolj za zabavo
+ raznolikost misij	

GRAFIKA +3
Oddaljeni predmeti izgledajo prav solidno, teksture od blizu zašepajo.

ZVOK +3
na mestu.

IGRALNOST -4
Če ne pogrešaš sivih celic izziva, je to akcija za tebe.

OCENA

77%

SCORE

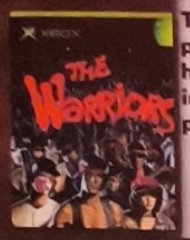
Od daleč izgleda vsak kavboj kul, od blizu so vsi grdi.

KAKO SE ODREŽE

BOLJŠE KOT: DRIVER 3: 78%
SLABŠE KOT: RED DEAD REVOLVER 2: 85%

• **RAZVIJALEC:** ROCKSTAR • **ZALOŽNIK:** ROCKSTAR • **VEČIGRALSTVO:** 1-2 OFFLINE
• **PLATFORME:** XB + PS2 • **SPLET DOMA:** WWW.ROCKSTAR.COM

KAJ JE?



Tretjeosebna pretepačina, s hektolitri krvi in s kančkom preveč nasilja.

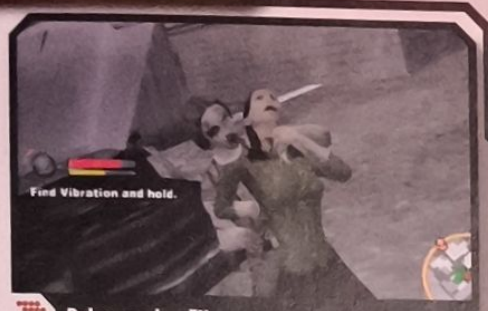
UTRINKI

Najprej pošteno na lape, potem še malo z glavo ob ograjo, da se nos pošteno zlomi. Ne trpimo polovičarstva!

THE WARRIORS

18

Spravi se na ulico in se bori za čast. In življenje.



Rebre med nož!!

Kot rečeno, pajser v roke in hopa po šipi!

Grafiti - kriminal? Ne v tej igri!

Nekoliko spominja na sceno iz prastarega Michael Jackson videa *Bad*

Vsi tisti, ki ste premladi, da bi se spomnili kultnega filma *The Warriors* iz leta 1979 ne bodite slabe volje. Ogled filma ni predpogoj!

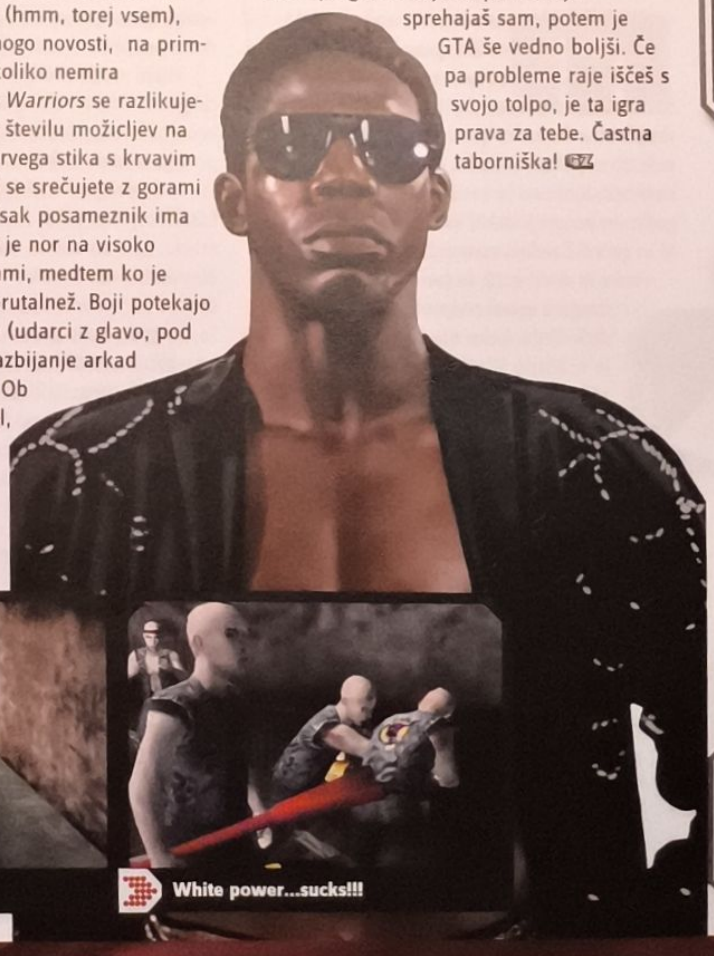
Ker smo v uredništvu ob šestih že malce tečni, lačni in neizživeti, moramo najti popestritev. In kaj je bolje kot razbijanje šefove pisarne ali pa pretep z urednikom? Skoraj bi pozabil, nasilje ni zdravo za razvoj osebnosti. Še dobro, da so tukaj igre, kot je The Warriors, ki so jo v Rockstar studiu (odgovorni so med drugim za GTA) razvili po filmu, kjer spoznamo bojevnike različnih band (Se spomniš Viol in Green Dragonsov?). Če nisi gledal filma, pač ne boš tako navdušen nad izjemnimi podobnostmi s filmom in ne boš znal ceniti realističnega boja z visoko-klobučniki (Hi-Hats). Ampak kot pravijo v mestu bojevnikov: "Kaj si prpa, al´ kaj? Bodi tiho in se tepi!"

CELA ULICA NORI

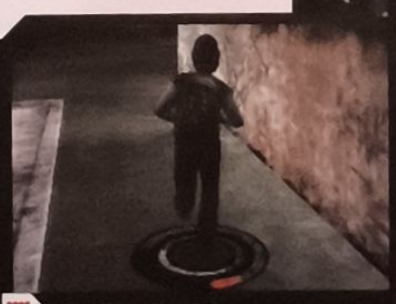
O da, razgrajanje, pretepanje ter vso nepotrebno in pogosto nasilje (in vse, zaradi česar teče kri) je pač krvava mišica (po domače srce) igre *The Warriors*. Igralnost in osnovni principi bodo domači vsem, ki smo igrali *Grand Theft Auto* (hmm, torej vsem), vendar igra prinaša mnogo novosti, na primer skalo, ki označuje, koliko nemira povzročamo. *The Warriors* se razlikujejo predvsem po številu možicljev na ekranu; že od prvega stika s krvavim asfaltom naprej se srečujete z gorami nasprotnikov. Vsak posameznik ima svoj stil - Cleon je nor na visoko mahanje z nogami, medtem ko je Swan popolni brutalnež. Boji potekajo v uličnem slogu (udarci z glavo, pod pas, nad pas, razbijanje arkad na pločniku...). Ob igranju boš trzal, kot da bi imeli v očeh resnično drobec steklenice Slovina. Opeke letijo v obraze, obrazi letijo v zidove, noži pristanejo med rebri, neokusni in nemoderni čevlji iz 70-ih pa pristajajo v ledvicah znova in znova in znova, dokler se ne ustaviš in se pogeldaš, kakšen si postal.

Še ena stvar, ki naredi *The Warriors* tako neprijetno realistične, je že pregovorna odličnost Rockstar-jevih dialogov. Vsak korak je poln krikov tvojih pajdašev v svetlečih trenirkah in na trenutke smo se v uredništvu skoraj podelali (beri: posrali) ob krikih Ajaxa, ki se je drl na nas med pretepom ("Kaj si ded, al´ nisi?!"). Tudi ti se lahko dereš in ukazuješ, ampak ni ga boljšega kot preprost krik: "Lomi!" In nato uživanje ob pogledu na tvoje fante, ki razbijajo koše po nabito polni ulici. In tukaj se *The Warriors* počutijo najbolje; ko ste del bande, ki se podi po cesti, lomi in razbija vse pred sabo, brez razloga. Toliko slabše pa se boš počutili brez goril ob sebi, ko boš dobil vrv in pajser ter se spremenil v roparja. Ali pa, ko se boš sam boril s šefi New Yorka, sam pa žal ne boš imel poguma oropati mimoidočih dečkov ali vlamljati v hipijevske kombije (za takšne podvige namreč potrebuješ vzpodbudo bande).

Če se po getu z bejzbol palico raje sprehajaš sam, potem je GTA še vedno boljši. Če pa probleme raje iščeš s svojo tolpo, je ta igra prava za tebe. Častna taborniška! GZ



Špljac!!! Ne-krvava ta iga ni, to je gotovo.



Run, Forrest, run!!

White power...sucks!!!

REDOVALNICA

D-FOX

PLUSI	MINUSI
+ Stisni ukaz za klanje (Mayhem) in opazuj kako se tvojim gorilam vtrga	- Pretepanje punc. Res nismo ponosni na to.
+ Obmetavanje hudobnih klovnov s steklenicami - saj si zaslužijo	

GRAFIKA 4
Včasih te zmede, ampak sicer odlična

ZVOK 5
Da te opozorimo; zvok je grozovito realističen

IGRALNOST 4
Skupinsko mlatenje namesto solo akcij.

OCENA

84%

SCORE

Narejeno z ljubeznijo do filma. Ampak večina vas verjetno še ni slišala zanj...

KAKO SE ODREŽE
BOLJŠE KOT: THE WARRIORS: 84%
SLABŠE KOT: MANHUNT 82%

DS

SONIC RUSH

Z indijanskim imenom Hitra rit

Življenje je kot tobogan - zavito kot presta, hitro kot raketa pod kozolcem.

PO HITRI POTI

Žerjav je Sonicov najboljši sosed, prijatelj, kolega.....

Če je vsaj enkrat gledal MacGyverja pri delu, potem bo mimogrede navijačil

Reči *Sonicovim* igram "hitre" je, kot da bi rekel za dirkaške igre, da so "polne avtomobilov", ali pa da bi rekel, da je Stojan Auer car (?). To je namreč poanta - takšne so bile že od nekdaj in nimajo se namena spremeniti.

In kako je hiter nov *Sonic*? Zelo, zelo hiter. Naše skromno mnenje je, da je gospodič Sonic najbolje izgledal v 2D grafiki in zato mu je DS pisan na/pod kožo. Seveda je v novem delu nekaj 3D prvin, ki pa so rezervirane za luštne efekte. Zibanje po bungee vrveh, dirkanje s pomočjo t.i. *Boost padov* (stopi gor, če si upaš in odrini 100 na uro) in topovi, ki z grmenjem izstrelijo tvojega Sonica skozi sobe. Vse hitreje in hitreje. Med drvenjem boš srečal žerjave, centrifuge (poglej kdaj navzgor) in kipe, ki te bodo prilepili na monitor. Za oko je igra resnično lepa, občasne upočasnjene scene pa pridejo prav, da odpočiješ oko od neprestane hitrosti in akcije.

Še ena novost, ki pa se je bo težje navaditi, je *Sonicovo* skakanje čez 2 zaslona (ne čez plot). Stopnje so tako mnogo 'višje', skakanje po vertikali pa bo pogostejše. Najprej boš zmeden, toda dejansko je tvoje življenje malokrat odvisno od gledanja na oba zaslona. Ponavadi namreč zviti *Sonic* zamenja zaslon med tem, ko se akcija umiri.

Stopnje (beri: sobe) so po večini odlične ter vzpodbujajo vračanje nazaj v težko dostopne predele, kjer se skrivajo luštne punce (ja, pa kaj še). Igra sicer ne izkorišča na dotik občutljivega zaslona, ampak ne vem, kaj smo že povedali, kako hitra je igra? O, jaaaaa. GZ

MAGIČNI TRENUTEK

"Kok s'm jst lušn!" "Kakl fejst ded sem pa jaz, ne?!" "Ma, sem faca al mona? Kej zdej?" "Ka sm fejst, al?"

REDOVALNICA

FRASEC

GRAFIKA 4
Ravno dovolj 3D dodatkov, da vidimo kaj zmore DS.

ZVOK 4
Čist, svež in všečen.

IGRALNOST 5
Teči. Teči. Skoči. Teči. Ni tako globok kot Mario, vendar je odlična zabava.

OCENA
85%
SODBA
Pretkan kot lisica, hiter kot zajec in ježevsko prisrčen.

DS

MARIO KART DS

Uf, koliko ljubezni. Brezžično igranje preko mreže!

Mario Kart se vrača v enaki obliki, z enako mero zabave in spet nas spravlja ob živce s svojimi cvetkami. Mario in druščina se še vedno prevažajo v izjemno počasnih 50 cc avtkih in vsaka ravnina se zdi neskončna, razen če imaš pod sedežem zalogo gobic. In potem je tukaj še znano "plonkanje," ki se ga v GZ dobro spominjamo. Ko že dviguješ roke in drviš v cilj, se boš znašel v novem krogu z vsemi nasprotniki iz prejšnjih dirk. O da, kako nas to razjezi! In vendar je to Mario Kart in prav zato smo tako zaljubljeni vanj. In kaj je novega? Izboljšana je vodljivost, vsak pa bo našel avtomobilček zase na poti do prvaka. Ali si obstal v konkurenci močnejših, brez gobic in brez vodovodne cevi? Tukaj šele vstopi faktor presenečenja in zabave. Naj se dirka prične!

Nove proge so lično urejene; od kratkih do dolgih in širokih. Dirkaška izkušnja pa je venomer nova, od dirke do dirke, od pokala do pokala. In potem še število vseh novih prog in vse retro proge... Koliko prog, pa tako malo časa! Potem je tukaj še način, kjer opravljate misije; tako so bedne, pa vendar smo tako obsedeni z njimi. Hm... Kaj še imamo? Saj res! Imamo še božansko večigralstvo, ki je zanimivo že, če igrate sami preko mreže. Kaj šele, če povabiš ostalih 7 prijateljev? Igra ponuja nešteto "battle" načinov, ki bodo poskrbeli, da bo vsako druženje postalo Mario Kart žurka. Nikoli še ni Mario Kart ponujal toliko in toliko ljudem naenkrat. In to je verjetno dobro, ne? GZ

MAGIČNI TRENUTEK

Super-ultra-turbo-mega pri Mariju, je možnost izboljševanja najboljših časov in uvrstitev. Kot na treningu Formule 1...('Ali pač ne?' - Schumi)

Kaboom!!! In odfrčal je novim dogodivščinam naproti...

Grrrr!!! Dobim te, dobim! Pa če potem takoj umrem! Dobim te...

REDOVALNICA

D-FOX

GRAFIKA -5
Okusna mešanica retro grafike z mnogo dodelanimi podrobnostmi.

ZVOK +4
Jupi, držmo se.

IGRALNOST 5
Dobra vodljivost in neusmiljena tekmovalnost.

OCENA
92%
SODBA
Stari mački bodo dlakocepili. Mi pa pravimo, da je to odlična dirkaška izkušnja!

• **RAZVIJALEC:** BIGBIG • **ZALOŽNIK:** SONY • **VEČIGRALSTVO:** NE
• **DRUGE PLATFORME:** NE • **SPLET DOMA:** WWW.PLAYSTATION.CO.UK

PURSUIT FORCE

Ko je sila, te preganja. In tebi je SILA!

Pršutna sila je ena izmed tistih vse-povprek-preganjalščin, na katero je treba resno računati.

Na PSP-ju je luč sveta ugledala že marikatera dirkačina, a redkokatera je tako inovativna kot slednja. A da ne boš mislil, da so štirikolesne pločevinaste škatle edine, s katerimi se boš preganjal. Pridaj k temu še arzenal orožja, ladje, helikopterje... no, saj ti je jasno.

Lep izgled, hrustljav zvok in bombastično holywoodsko vzdušje, so dobra popotnica za *Pursuit force*. Naj gre za izmikanje plačancu, ki vas ima na muhi, medtem ko drvite z gliserjem po reki, preprečevanje zvrhanemu avtobusu razstreliva, da bi detoniral (podobno kot v *Speedu*) ali kosenje tarč iz helikopterja s simpatičnim mitraljezom - igra je naphana z akcijo. Sicer dober občutek nekoliko zagreni le preveč enostaven sistem streljanja ter nezmožnost preklapljanja med orožji. Ni posebej priročno, ko moraš zamenjati ubijalska uzija za podpovprečno šibrovko. Vsemu navkljub, *Prsjut fors* je že sedaj mini klasika za mini PSP in vsi, ki si ga lastite, bi morali resno razmisliti o nakupu te igre. GZ

„Mama kupi mi avto!!! Če ne, ga bom upepelil, jasno?!"

AKCIJA

***Pursuit Force* ni zgolj preganjanje s policajkami in policaji. Motorji, čolni, avtobusi, celo vojaški helikopter je uporaben pri boju proti kriminalu.**

Če bi slovenska policija premogla takšno zverino namesto dveh gumenjakov na vesla, bi resno razmislil o novi karieri.

Gverila!! Tokrat smo izjemoma proti njej. Sori, Che...

REDOVALNICA

JARE

GRAFIKA +4
Naredi iz PSP to, za kar je ustvarjen

ZVOK 4
Spodoben

IGRALNOST +4
Akcije za bruhat veliko, črpalka bo delala 110 km/h

OCENA

86%

SCORE

Dinamična igra 21. stoletja, polna briljantnih idej.

MAGIČNI TRENUTEK

Zdaj pa naj še samo kdo reče, da klatiti hudobneže s helikoptrskim *smrt-sejalnikom* ni na smrt zabavno! Starostna omejitev k vragu!!

Pospraviti premikajoče tarče je prava poslastica. Ko ti to ukaže načelnik policije, pa bi jokal od sreče!

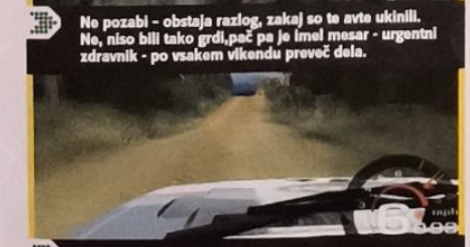
• **RAZVIJALEC:** EVOLUTION STUDIOS • **ZALOŽNIK:** SCEE • **VEČIGRALSTVO:** DO 4 OFFLINE, DO 8 ONLINE
• **DRUGE PLATFORME:** NE • **SPLET DOMA:** WWW.EVOS.NET

WRC: RALLY EVOLVED

Ponovno smo izumili koloooo!!!

MAGIČNI TRENUTEK

Ne pozabi - obstaja razlog, zakaj so te avte ukinili. No, niso bili tako grdi,pač pa je imel mesar - urgentni zdravnik - po vsakem vikendu preveč dela.



V zgodovinskem modu imaš možnost voziti pločevino razreda B. Boš sploh prižgal motor?

Potem ko se je *Colin McRae Rally* preselil na počitnice na PSP, je ostala serija *World Rally Championship(WRC)* na PS2 v letu 2005 osamljena. Iz naslova igre (evolve - razvijati) bi lahko razbrali, da gre za ponovno prenovo sicer solidne simulacije dirkanja po blatu in makadamu. Vendar, hvala bogu, temu ni tako, *WRC* ostaja *WRC*, z nekaj popravki seveda.

Pravzaprav je zadnji del v seriji *WRC* enak predhodnikom, le da so odstranili stabilizatorje. Torej, bolj realistično dirkanje, tako po težavnosti kot po karakterju. Tudi pomoč pri vožnji (zavore/vodenje/trenje) ne bo približala dirkanja tistemu v seriji *Colin McRae*. GZ te opozarja, da spoštuješ vsak ovinek in vsak jarek, ali pa boš pristanl v gozdu - na strehi. Pritisni na zavoro dva metra pred ovinkom in s tremi piruetami boš pristal v "škarpi"- na strehi. Izboljšana pa nista le težavnost in realizem, temveč tudi grafika z mnogimi detajli; proge so nastlane z ovirami, okolje pa je divje in poraščeno. Konec je z dolgočasjem med vožnjo, pokrajine se namreč osvežujejo tudi med samo igro. Igra tekmuje predvsem z blatnim *Richard Burn's Rally*, relijem, ki je tako zahteven, da nikoli ne bo dobil punce. *WRC:Rally Evolved* je za vse tiste, ki bi radi, da se jim igra postavi po robu, vendar ne preveč. Je nekaj za tiste, ki imate radi kaj več kot le podrsavanje riti v ovinkih, je nekaj za tebe, če si razbijal gamepad ob igranju *Richard Burn's Rally*.

V vsakem primeru je *WRC* serija potrebovala osvežitev, ki je še bolj realistična in kičasta. Vendar še nasvet vsem fanatičnim oboževalcem serije *Colin McRae*: morda se ti splača počakati, kaj ima leteči Škot pripravljenega v svojem novem reliju. GZ

REDOVALNICA

D-FOX

GRAFIKA 4
Pljusk popravkov in olepšav; oko bo zadovoljeno.

ZVOK 4
Je že kdo slišal tih WRC motor?

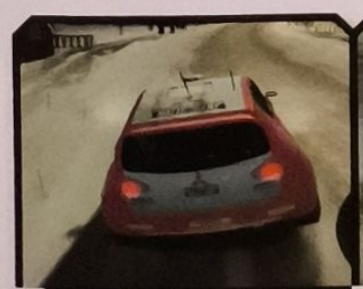
IGRALNOST -5
Solidna, tehnična, težka, a ne neobvladljiva.

OCENA

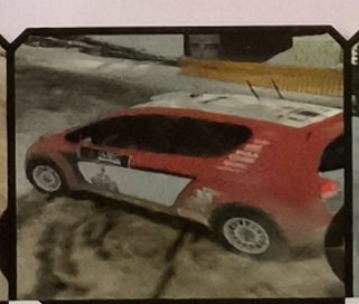
84%

SCORE

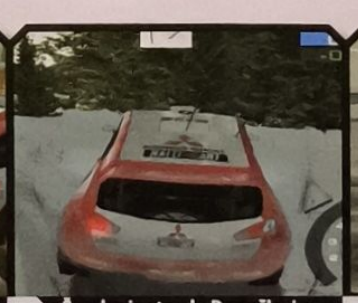
Osvežitev serije, vendar reli izkušnja, ki ni za vsakogar.



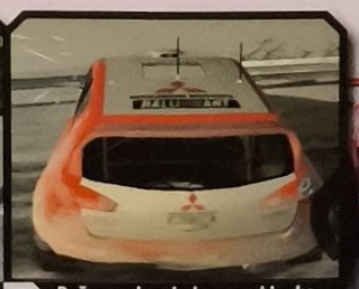
Hopa! Skoraj nas je zaneslo...



Uuuu....,poglej te boke!



Čez drn in strn do Drnovška in Strniše! Wtf?!



Ročna, volan do konca, sklopka, tretja, gremo dalje, miško!!!

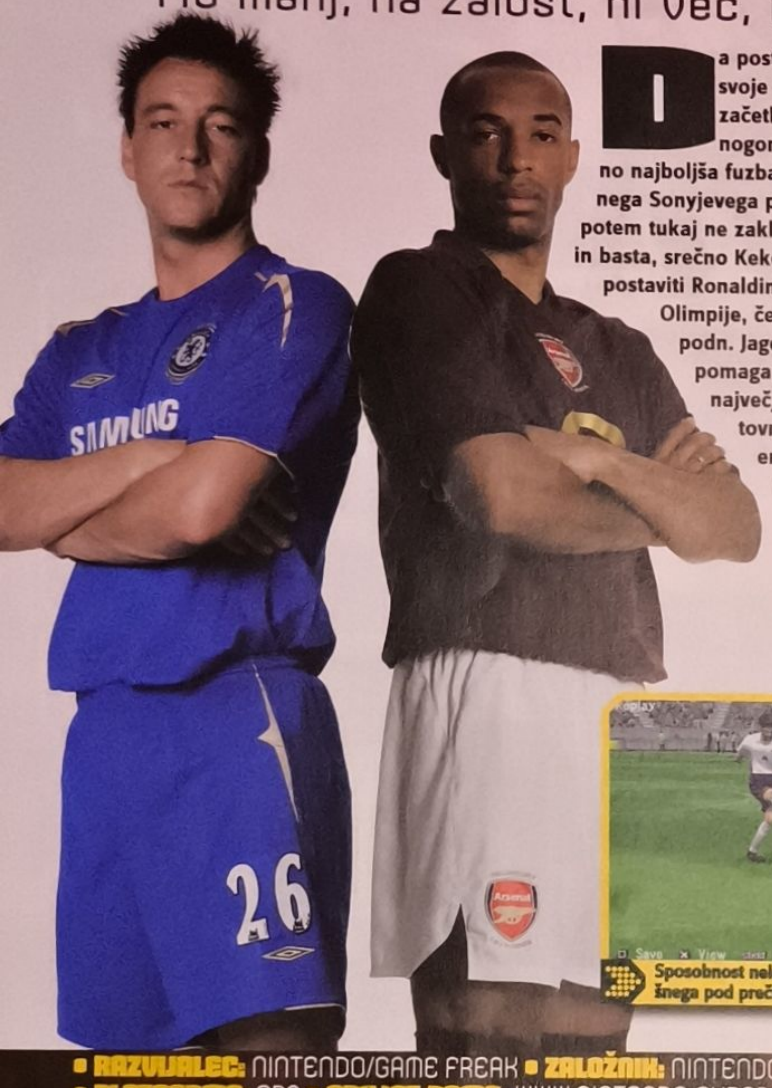
PREIGRANO

• **RAZVIJALEC:** KONAMI TYO • **ZALOŽNIK:** KONAMI • **VEČIGRALSTVO:** DA
• **PLATFORME:** PSP + PC, PS2, XB • **SPLJET DOMA:** WWW.KONAMI.COM • **SISTEMSKE ZAHTEVE:** 2

PC PSP

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Ko manj, na žalost, ni več, in ko je PES 5 prevelik za PSP.



Da postavimo stvari na svoje mesto že kar na začetku: peto Darwinovo nogometanje je nedvomno najboljša fuzbalščina za prenosnega Sonyjevega ploščatnika. In zakaj potem tukaj ne zaključim, povem ocene in basta, srečno Kekec? Ker ti ne pomaga postaviti Ronaldinha na igrišče NK Olimpije, če je vse okrog nje(ga) podn. Jager pa jaga, kaj ti pomaga, če je eden izmed največjih talentov svetovnega nogometa v enem, do nedavnega (tudi v Ljubljani bo spet zaživel žogobrc, brez bojazni) najmanj urejenih klubov na svetu? Bore malo. Zato je treba nadaljevati.

A kriva ni igra, pač pa omejena fizična in tehnična zmogljivost PSPja. Po 15-20 minutah igranja te bodo bolele roke, v prste te bodo pričeli grabiti krči, manko analogne občutljivosti boš še najbolj občutil pri kratkih podajah. Majhen ekran te bo prisilil, da se boš pri dolgih podajah moral zanašati na radar. Za nekaterimi triki se lahko obrišeš pod ritnicami....nosnicami?

In spet je večigralnost tista, ki vleče voz iz dreka, čeravno boš včasih deležen nenavadnih zakasnitev (lagov), pri izvajanju kota na primer.

V nos gre, razen hrena, tudi nerazumna odsotnost Master Lige in pokalnega tekmovanja, čeravno imaš na voljo prijateljske tekme, trening in ligaško tekmovanje. Na mestu so podaje, streli, utekanje, kot smo tega vajeni. No, to je nekako klobasa, ki gre praviloma v slast, in seveda dejstvo, da igra vodi 2:0 v primerjavi s konkurenco.

Pod črto: če lahko živiš s temi malenkostnimi pomanjkljivostmi, brez usnjene okrogline pa ti živeti ni, je PES5 kot nalašč zate. GZ

Sposobnost nekaterih zvezdnikov, da zabijejo kakšnega pod prečko s sredine, je odličnost odličnosti.

Podkovan tehničar kot Lampard z lahkoto sproži strel s petindvajsetih metrov. Švist!

REDOVALNICA — JARE

GRAFIKA +4
Odlična animacija, podrobno izdelana, a včasih nerazumljivo počasna.

ZVOK 3
Obstaja.

IGRALNOST -4
Zadovoljiva.

OCENA
80%

SCORE
Žoga je okrogla, goli (še zmeraj) kvadratni

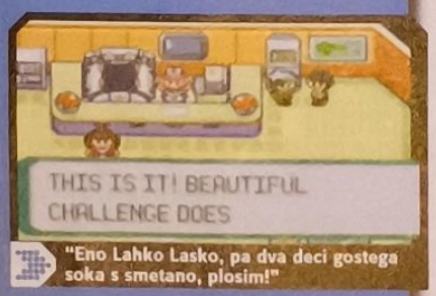
• **RAZVIJALEC:** NINTENDO/GAME FREAK • **ZALOŽNIK:** NINTENDO • **VEČIGRALSTVO:** 1-4 (DO 40 Z BREZŽIČNIM ADAPTERJEM)
• **PLATFORME:** GBA • **SPLJET DOMA:** WWW.NINTENDO-EUROPE.COM • **SISTEMSKE ZAHTEVE:** X

GAME BOY ADVANCE

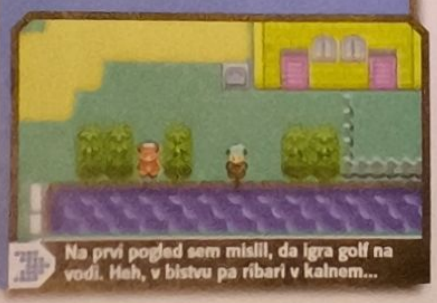
POKEMON EMERALD

Da, spet je prišel čas. Pokemanija se nadaljuje.

Grafika je pač GameBoy-evska, zato pa tudi igralnost.



"Eno Lahko Lasko, pa dva deci gostega soka s smetano, plosim!"



Na prvi pogled sem mislil, da igra golf na vodi. Heh, v bistvu pa ribari v kalnem...

Tako kot že Yellow in Chrystal ediciji pred njo, tudi Emerald ni popolnoma nov. Pravzaprav je nekakšna mešanica edicij Ruby in Sapphire. Če si že preigraval katerega od naštetih, potem se delaj, kot da je Emerald tečna Jehova priča in trdi, da te ni doma. Novosti so namreč same po sebi v tem delu minimalne. Med novosti štejem dodatne animacije bojev, pogostejše bitke dva-na-dva, spremenjene telovadnice in, hm,... fanta po imenu Scott. In to je to. Ups, še ena novost je: Battle Frontier - mogočen otok, preplavljen s težkimi izzivi. Vendar vse to dočakaš po končanju dolge glavne zgodbe.

Vendar, če do sedaj še nisi igral Ruby in Sapphire, potem le povabi Emerald na čaj in kekse. Ker je brilijantna, fantastična, velikanska pustolovščina,ki je izjemno močna, skrbno zasnovana, dokaj zabavna ter čudovito uravnovešena. Le nekaj pridevnikov za opis. In da ne omenjam zaklenjenih skrivnosti ter sekundarnih misij. Vsekakor je to ena najbolj "pošlihtanih" Pokemon iger do zdaj; vse je namreč spolirano do popolnosti in igranje je non-stop užitek. Odvisno od tvojih pogledov je Pokemon Emerald ali velikanski obžalovanja vreden dolgčas ali pa absolutno obvezen nakup. GZ se šteje v drugo skupino (gremo dalje igrat). Ti pa presodi sam. GZ

Magični krap in Žegnani zavec? Ehh... Magikarp in B.(unny) Blessed pa res!

REDOVALNICA — FRASEC

GRAFIKA +4
Do zdaj najlepša Pokemon igra, ampak... GameBoy, pač.

ZVOK 3
Ne boš verjel, ampak tudi GBA ima zvočnike.

IGRALNOST -5
Pazi se. Minister za igre opozarja: Od te igre postaneš odvisen.

OCENA
86%

SCORE
Fantastična pustolovščina, izboljšana; vendar nič posebnega za fane Ruby in Sapphire.

• **RAZVIJALEC:** NEVERSOFT • **ZALOŽNIK:** ACTIVISION • **VEČIGRALSTVO:** AHA, 2-8
• **DRUGE PLATFORME:** XB +PS2, GC, GBA, DS • **SP(L)ET DOMA:** WWW.ACTIVISION.COM

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

"Toni! Toni! Toni!" Si že kdaj slišal, da bi kdo tako skandiral?

Pa se je že zgodilo, Klitonu Bozgu na čast. Huh?! Ni važno... Pomembno je, da je tebe že osmič doletel skejt (beri:čast) Tony Hawka. *Čezlužna dežela potrate* bi naj bila čudovit začetek nečesa novega. Obljubljala je namreč GTA preobleko in poplonoma proste noge pri skejtanju naokrog. A nas je pustila na cedilu. Res je sama zgodba nekoliko bolj tekoča, a če za trenutek pomisliš...DOVOLJ!... Zgodba res ni tisto, kar pri Tony Hawku iščemo in hočemo. Kaj ti bo zgodba brez tone in še stotih kilogramov trikov?! Ni panike. *THAW* je, prav tako kot *THUG 2*, naphan z inovativnimi triki in ultra super komboti.

Neversoftu je uspelo vnesti v igro še več trikov, nekateri izmed njih so resnično odštekani in uporabni, nekateri so spet bolj jajcasti. A Toni je v letih in pozna se mu, da bi počasi potreboval kakšen 'face lift'.

Še stavek ali dve o zgodbi. Nekateri cilji, ki jih moraš doseči, so zehajoči, nezanimivi in šundovski. Jih je pa zato dovolj v obliki postranskih nalog, ki so dobrodošle za služenje dinarcev, s katerimi lahko razvajaš in spreminjaš svojega rolkarskega junaka.

In še nekaj! Tokrat imaš na voljo spektakularni BMX! In kot češnja na smetano (kako bi sploh lahko bilo drugače?!) premore bicikl popolnoma svoje trike. Zakon!

Pod črto (si se kdaj vprašal zakaj, pri milem nebu, se sploh tako reče, če pa ni nikjer nikoli nobene črte?!), če nisi zaprisežen *Sokoljev* fan in ti serija ne seže niti do pasu, kaj šele srca, potem te tudi zadnja izdaja *Tonijevega rolkanja* ne bo prepričala. Je pa nedvomno pozornosti vreden dodatek k seriji. Edina večja zamera leti na to, da je bilo od *Wastelanda* enostavno več za pričakovati. Pika in trisiksti za povrh! GZ

Vedno se najde kakšen BMX v bližini. Četudi niso neposredno povezani z zgodbo, so mega!

Od lokacije do lokacije se pripelješ v sekundi 20. Vmesni sekvenci vseeno manjka pristni, debeli trucker!

Banda hudičeva!!! Kolikokrat si to že slišal od sitnih, škilavih starih babnic?

Hopa! Kako je nekdo neroden....c.c.c. Ups, svaka čast za trik, stari!

Priden kužal Lep kužal Wufff, wuuuffl!

REDOVALNICA — JARE

GRAFIKA 4
Izboljšana, lepa, a daleč za zmogljivostjo XBoxa.

ZVOK +3
Brez večjih pripomb.

IGRALNOST 4
Triki in komboti so še zmeraj zabavni, a počasi bi imeli novega.

OCENA

80%

SODA

Hip, hip, strašen trik!

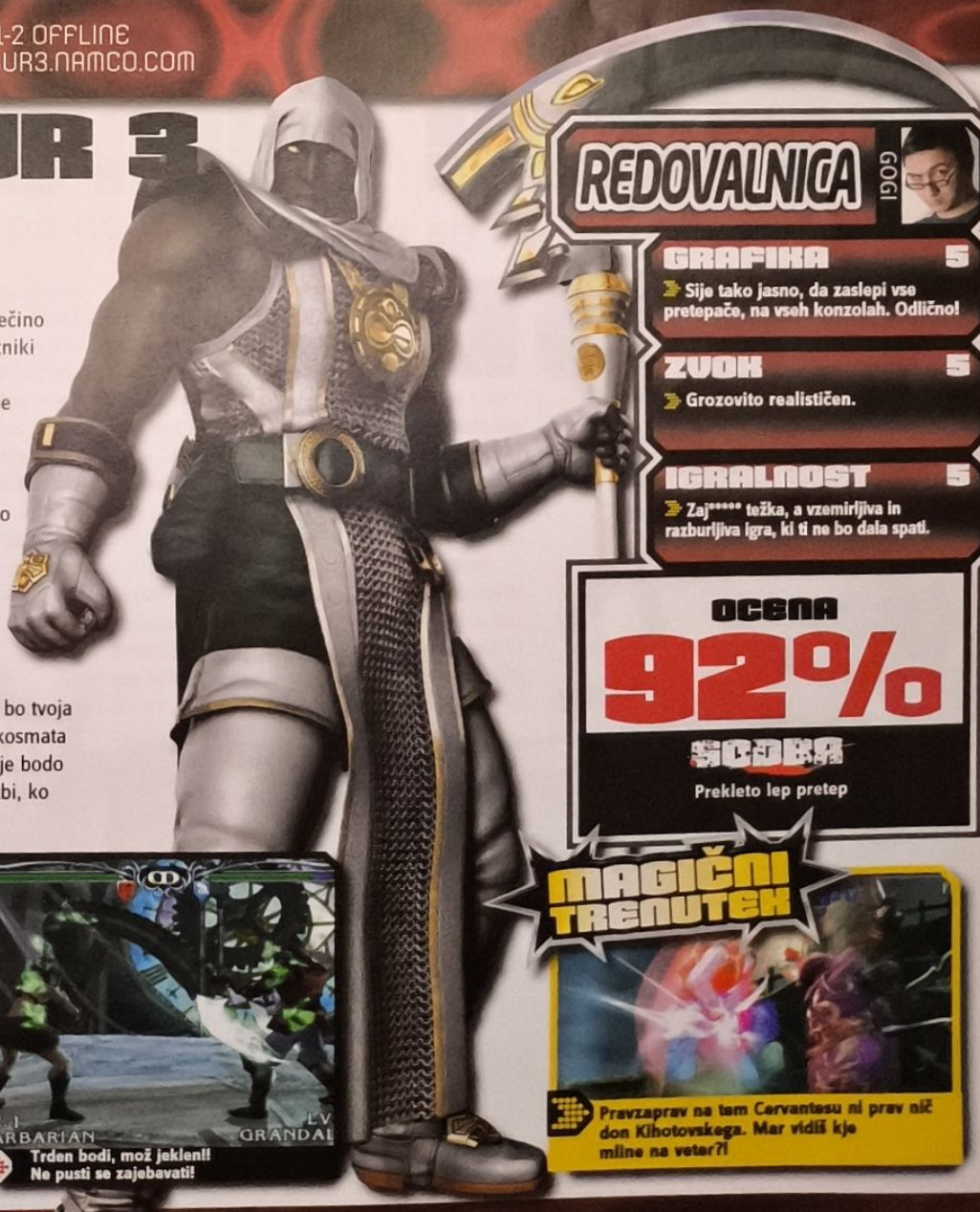
SOUL CALIBUR 3

Aha, boš ti meni...Asaaaaa...

Sestavine dobrega pretepa: mesto pretepa, naivni nasprotniki in nos za pretepanje. Ampak, ali so to tudi sestavine dobre igre?

Razvijalci *Soul Calibur 3* - studio *Namco* - se ne ogibajo nasilju in ostajajo tradicionalno krvavi. Igra prinaša kup krvavih mečevalskih bitk, s katerimi osmešijo konkurenco. Potem je tukaj še možnost kreiranja junakov, možnost namizne strategije in možnost prilagajanja zgodbe in... in še nekaj najbolj hipnotičnih grafičnih efektov, ki si jih kdaj videl. Kjerkoli. Vendar bodi pozoren, če vstopiš v to areno, ne pričakuj nežnosti. Zadnji *Calibur* namreč ni eden tistih, ki se nastavlja soncu sredi potratnega okolja, medtem ko ti veselo udrihaš po njem. Če mu boš želel narediti razpoko (sredi čela) med maratonskim bojevanjem, boš moral obvladati soliden blok, biti mojster protinapada ter biti toleranten za bolečino (o da, mnogo bolečine). Tvoji nasprotniki so brez milosti, tudi na običajni težavnosti. Pomembno bo preučevanje njihovih "Jackie Chan" zamahov, kar zna biti tečno, ampak je vitalnega pomena za preživetje.

Kljub enostavni zgodbi, ki te vodi po svetu skozi misije, pa vendarle ni nič drugega kot krvava serija spopadov "mano-o-mano". Vendar so le-ti tako polni akcije in dovršene animacije, da bodo uročili tudi tebe. Preden boš odkril vse skrivnosti, odklenil vsa dodatna orožja ter zaklenjene dodatke, bo tvoja soba že zgodba zase. Polomljeni prsti, kosmata brada in zaskrbljujoče pretepaško znanje bodo poskrbeli, da ne boš več zaželen v družbi, ko (hm, če) boš nehal igrati igro.. GZ



REDOVALNICA — GOGI

GRAFIKA 5
Sije tako jasno, da zaslepi vse pretepače, na vseh konzolah. Odlično!

ZVOK 5
Grozovito realističen.

IGRALNOST 5
Zaj***** težka, a vzemirljiva in razburljiva igra, ki ti ne bo dala spati.

OCENA

92%

SODA

Prekleto lep pretep

Svoj lik lahko po mili volji oblačiš, opremljaš, spreminjaš.

Brezkompromisno ustvari svoj Soul Calibur svet v Chronicles načinu

Trden bodi, mož jeklen!! Ne pusti se zajebavati!

Pravzaprav na tem Cervantesu ni prav nič don Kihotovskega. Mar vidiš kje mline na veter?!

• RAZVIJALEC: SHINY • ZALOŽNIK: ATARI • VEČIGRALSTVO: NE
• PLATFORME: PS2 + PC • SPLET DOMA: WWW.ATARI.COM/THEMATRIXPATHOFNEO
• SISTEMSKE ZAHTEVE: 2

PS2 PC

THE MATRIX: PATH OF NEO

In vodil nas je ves čas...

Matrična filmska evforija se je že zdavnaj polegla, a Neova pot še zdaleč ni prehojena. Če si mislil, da boš dilemi med rdečo in modro tabletko tako hitro ubežal - naka.

Po epskem in surrealnem tutorialu te pot popelje v svet Matrice, kjer boš podoživel vse ključne scene trilogije. Kljub tisočim potezam, ki jih Neo stresa z rokava, ne potrebuješ posebnega tečaja, da postaneš njih mojster. Igra tako ostaja dovolj instantna za hiter skok v takojšnjo akcijo. Kaj je lepšega kot neusmiljeno do nezavesti udrihati po Agentu Smithu? Juhu, zabave zvrhan lavor!

Če ti izmikanje metkom v počasnem posnetku in vratolomljenje med tem, ko nažigaš z dvema Uzijema po Agentih, ne naježi hrbta, orosi oči in podpazduhe, potem raje prodaj svoj PC, PS2, ali kar si že lastiš in si kupi Lego kocke.

In kje ga igra serje, povprašaš? Malenkost je prelinearna, ne-filmski prizori so bolj majavi in velikokrat se igra preveč upočasni.

A v zameno za naštete mini spodrsljajčke in podobne jajčke te igra v vsaki akcijski sekvenci prilepi na stol.

The Matrix je prava trilogija v dvojnem smislu: ne samo, da pokriva vse tri filmske stvaritve, na žalost tudi kvaliteta niha v treh delih. Prvi del igre je fantastičen, drugi je čisto spodoben, tretji - no ja. Vseeno pa boš kot pravi Matričar nedvomno navdušen nad potjo, ki ti jo bo pokazal Neo. Ne verjameš? V tabletki je resnica...,a v kateri? GZ

MAGIČNI TRENUTEK

Po vseh teh letih končno igramo kot Neo in pri GZ smo cepetali od vzhičenosti in navdušenja. Čakalo se je izplačati... He?!

REDOVALNICA

JARE

GRAFIKA 4
Občasno upočasni dogajanje, a animacije in učinki ti bodo izpahnili čeljust.

ZVOK 4
Ultra!

IGRALNOST 4
Kaj poreči? Fenomenologijalno.

OCENA
81%

SCORE
Obvezno se odloči za rdečo tabletko in švigni v svet matrične kode.

Šplajc po levi ličnici! To ga bo uspavalo za kak dan ali dva...

PCjašem je najbrž že jasno, da brez gamepada tokrat ne bo šlo, pozabi tipkovnico in miško.

Trinity v helikopterju, Neo za *Sejalko smrti*, Morpheus pa čaka odrešitve.

• RAZVIJALEC: GAME REPUBLIC • ZALOŽNIK: SCEE • VEČIGRALSTVO: NE
• PLATFORME: PS2 • SPLET DOMA: WWW.GAMEREPUBLIC.JP

PS2

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

Umri pokončno, ali pa ne umri.

Danes je vse več iger, ki bi nas rade spremenile v mega-super junake, ki bi z eksplozijami, streljanjem in šarmiranjem rešili svet - spet in spet. In vendar večini od njih spodleti, ker se nam prej zamerijo zaradi tega, ker a) niso dovolj dobre, ali b) so preeeezahtevne. Genji, s svojo epsko samurajsko zgodbo je igra, ki je dovolj dobra in ravno prav zahtevna.

Potem, ko smo preigrali pustolovščine s strani demonov preganjanega Yoshitsune (to je tisti suhljat in agilen) in Benkeia (tisti debelušen in močan tip), je Genji ena bolj čistih in okusnih PS2 iger na tržišču. Jasnost resnično poudari vse lepe in jasne barve, okolje pa dodobra zaživi. Akcija spominja na prej omenjeni igri s fiksnimi koti kamere ter kombiniranimi napadi z orožjem ter magijo. Igra nas je navdušila predvsem z odličnim obrambnim sistemom. Je enostavna, zadovoljiva in močna kot Herkulesova desnica, ti pa se boš počutil kot velik, pameten mož s hitrim ter ostrim mečem. Tukaj smo končali.

Genji ni ultra težek, je pa odlična izkušnja, ki se je lahko loti vsak. Pa tudi mnogo časa ti ne bo vzela. GZ

Med prostim časom *Benkei* zelo rad igra golf. Večje so žoge in težje so luknje, več ima veselja. Naj se igra, otrok mali...

REDOVALNICA

D-FOX

GRAFIKA +4
Pisana, ostra, očesu prijetna. Kaj hočeš več?

ZVOK +4
Tako dober, da bo trpel tvoj TV.

IGRALNOST 4
Pošten vmesnik in pošten izziv, ti spremenita oči v pepelnike.

OCENA
83%

SCORE
Sladko, kratko in boleče. Nindža wannabe.

MAGIČNI TRENUTEK

Stric s hudim kladivom ti bo dal vetra. Ti pa njemu eno na gobec (za starejše občane: pod brado)!

Ni ravno *tank rush*, ni pa ovire, ki je z robustneži ne pomendraš. Svetsko!

• RAZVIJALEC: CAPCOM • ZALOŽNIK: CAPCOM • VEČIGRALSTVO: GA NI
• DRUGE PLATFORME: PS2 + GC • SP(L)ET DOMA: WWW.CAPCOM.COM/RESEVIL4

RESIDENT EVIL 4

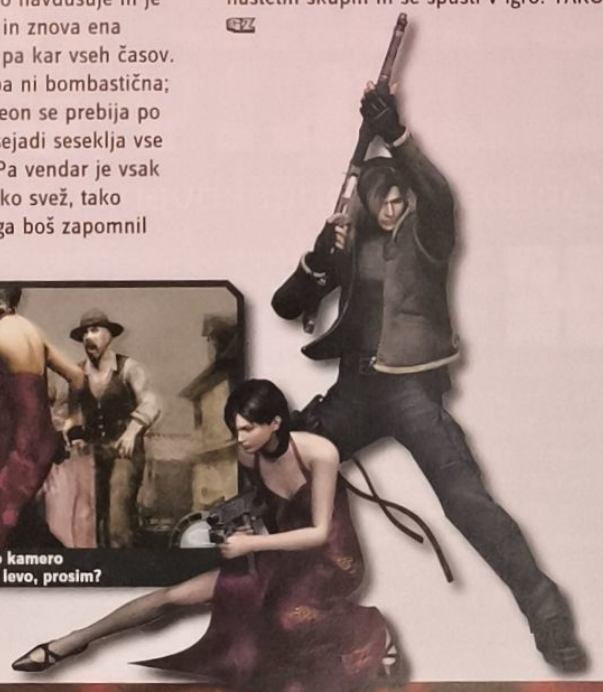
Zlo je po tihem spet priromalo v našo deželo

Prišel je čas: lastniki GameCube konzol se bodo morali nehati norčevat iz PS2 fanatikov. Na PS2 se je preselila namreč še ena zadnjih trdnjav GameCube konzol – *Resident Evil 4*. Tako lahko še več srečnih izbrancev okusi nemogočo grozo Leona Kennedya, ki se mu dogaja na počitnicah v Španiji. Čeprav je GameCube še vedno tisti, ki je bil prvi in si lasti nepredelano mojstrovino.

Začel bom s tem, da igra enostavno izgleda na GameCube bolje. Na PS2 so nekatere teksture nepremičljive in tudi Plejstejšnov igralni plošček ne prinaša toliko veselja pri klanju kot to počne Nintendov. Če odštejemo te kozmetične napakice, moramo dati klobuk z glave in priznati *Capcomu*, da se je potrudil, da krvavi *Resi* resnično izgleda krvavo odlično tudi na PS2. Potrudili so se z novimi orožji, oblekami in misijami z Ado (vročo bejbo). Njami! Če še *Resident Evil 4* nisi preigral na GameCube, bolje da si ne drzneš zamuditi še verzije za PS2, ki je skorajda v celoti drugačna in svetujemo ti, da igro uvrstiš na vrh seznama želja. *Resi* namreč, kot vedno navdušuje in je vedno znova in znova in znova ena najboljših iger leta ali pa kar vseh časov. Pa čeprav sama zgodba ni bombastična; suhljati ampak žilav Leon se prebija po Evropi in na svoji odisejadi seseklja vse kar mu pride na pot. Pa vendar je vsak strel in vsak zamah tako svež, tako krvavo odličen, da si ga boš zapomnil vsaj do naslednjega nadaljevanja. In, o moj bog, kakšni učinki, kakšna grafika! Kot da bi v *Capcomu* mahali z čarobno palčko in po *Resi 4* posipavali čudežni prah. *Resident Evil 4* te bo prevzel, če imaš vsaj malo smisla za igranje. Še bolj, če imaš rad psihološke trilerje in grozljivke. Ali pa vsaj simpatična dekleta v krilih. Zato le glej, da si v vsaj eni od naštetih skupin in se spusti v igro. TAKOJ! OZ

Lepe punce in tone orožja - ubijalska kombinacija!

Šment! Ali lahko kamero prestavite bolj v levo, prosim?



REDOVALNICA GOGI

GRAFIKA 5
Izredna.

ZVOK 5
Zadovoljiv.

IGRALNOST 5
Zadovoljstvo in zadovoljivost vseh nas in vseh vas.

OCENA
96%

SODBA
Za procent manj Resijevski kot brat na GC, ampak še vedno krvavo odličen!

MAGIČNI TRENUTEK

"Pa srečniga in zdrav.. Hik.. ga!"

• RAZVIJALEC: EA • ZALOŽNIK: EA • VEČIGRALSTVO: DO DVA OFFLINE
• DRUGE PLATFORME: PS2, XB, GC, PSP • SP(L)ET DOMA: WWW.EASPORTSBIG.COM/GAMES/SSXONTOUR

SSX ON TOUR

Če ne maraš mraza, brez snega pa ne moreš...

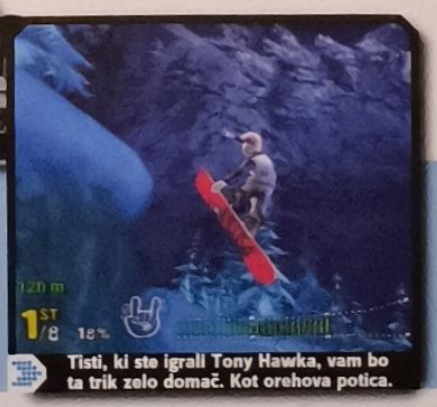
Naj gre za prerivanje s tekmecem v zraku, nabiranje točk z veličastnimi triki na Super Pajpu, ali preprosto tekmovanje v dvoje s frendom/frendico - SSX on Tour obljublja več zabave, kot bi jo imel ob božičnem nakupovanju s stricem z belo brado in njegovimi rogatimi kosmatinci.
Vsi nostalgiki, ki se vam kolca po Ski or die, vsi zelenci, ki ste sneg šele prav spoznali, vsi Tina Maze wannabe-ji, uresničitev vaših sanj je pred vrati.

SSX je sicer izreden, a tistemu, ki se je spomnil avtomatskega sistema shrani po vsaki tekmi, bi si zaslužil kepo v...emm...,hja...,tja, kjer pač najbolj boli.

Je pa zato ustvarjanje lastnih herojev zakon! Že od pamtiveka je vsakršno modificiranje likov dobrodošlo in igra je tukaj nenadkriljiva, a vseeno nekoliko pogrešamo tekmovanje v kombinezonu SSX legend, kot so Mac, Zoë in njima podobnih. Pa ga res? Ni panike, ustvari si svojega Dejana Koširja in odbordaj zmagi naproti.

Večja zamera pa je do eSeSiX na turneji vseeno upravičena. Čeprav so odpravili pomankljivost iz SSX3, kjer si kot za šalo odletel s proge v sosednji gozdiček, je tokrat kamen spotike drugje. Kje? Prav v spotikanju.Tekmovalec prevečkrat deluje tako nerodno kot paradni konj z zlomljeno nogo. Verjamem, da nihče ne obožuje padca za padcem, sploh če se ti to pripeti najmanj ducatkrat na tekmo.

Kljub temu ti Na turneji postreže z več ekstremnega navdušenja kot sankanje s Triglava. In čeprav je igra korak bližje realizmu kot prejšnji deli v seriji in s tem izgubi nekoliko starega čara, ostaja kljub temu snežno bela pravljica belega cirkusa. OZ


Tisti, ki ste igrali Tony Hawka, vam bo ta trik zelo domač. Kot orehova potica.

V vsaki vojni so nedolžne žrtve. In če tokrat vojna diši po snegu, bodo napljuvali nedolžni turisti.

REDOVALNICA JARE

GRAFIKA +4
Najlepši SSX doslej, kaj pa drugega.

ZVOK 4
Šššccc, šššššccc izza ovinka.

IGRALNOST +4
Stopnje za odlikovanje, a jezik do tal učinek je šel pa-pa.

OCENA
85%

SODBA
Zima, zima bela...

• RAZVIJALEC: ROCKSTAR • ZALOŽNIK: ROCKSTAR • VEČIGRALSTVO: DEATHMATCH, 1-6 IGRALCEV
• PLATFORME: PSP + XB, PS2 • SPOLJET DOMA: WWW.ROCKSTAR.COM

KAJ JE?

Najbolj svež GTA izdelan za PSP, ki ti napolni vene z adrenalinom.

UTRINEK

Ne, to ni posnetek iz PC-ja. To lepoto zmore tudi PSP!

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Zgodba z nepričakovanim obratom in razpletom...

Končno smo dočakali tudi ta posvečen dan, ko je luč sveta ugledal *GTA* za *PSP*. V prenosni izdaji nosi podnaslov LCS (Danes sem v formi za kratice, očitno. Sicer pa je polni podnaslov: *Liberty city stories*). Skratka, bomo tudi tukaj deležni prosto-po-Francetu tekanja naokrog glede na to, da je PC nekajkrat večji od PSPja? Je razvijalcem uspelo stlačiti vso ogromno širjavo in prostranost igre v to malo črno šatuljico?

Več ali manj jim je uspelo. Najbrž te zdaj zanima, kaj pri peklenščku predstavlja tisti manj. Povem. Napišem. Beri.

Tu in tam se ti bo zgodilo, da bo rahlo zamegljena, ne ostra slika zbodla tvoje rjavo-zeleno-modro oko, ob nočeh ali dežju (v igri, da se štekamo) pa boš želel imeti mačje zenice. Zavoljo (pre)majhnega ekrana je v omenjenih pogojih vidljivost namreč nekoliko slabša.

Na trenutke bi prišli prav tudi dodatni stranski gumbki, a kompromise je v življenju pač treba sklepati. Čeravno v virtualnem.

In če si bil pri *Vice cityju* in *San Andreasu* poln napetega pričakovanja, kaj te čaka za naslednjim vogalom, je tukaj prav nasprotno. V *GTA:LCS* bodo presenečenja tako redka kot polarni medvedi v Zimbabveju. Tudi v živalskem vrtu, dvomim, da ga imajo. Medveda ali vrt? Oboje.

Enoigralski del igre j, triumfat tehnologije, kar je inženirjem všeč, nam ne. Inovativne mojstrovine dizajniranih nivojev ali intrigantne igralnosti zato sploh ne išči. Toda večigralstvo je tisto, kjer igra trenutno nima para, kaj šele dvojčka.

Izberi si goli otok, šest (lahko tudi manj) sebi enakih, s katerimi se boš šel glavnega zmikavta na vasi in akcija se lahko začne. Ultimativni *GTA* občutek je spet tukaj!

Kljub naštetim minusom je vse, kar se šušlja po vaških gmajnah in obcestnih škarpah, res - *GTA:LCS* je trenutno najboljša igra za PSP, ki jo lahko dobiš za malo večje prgišče goldinarjev. Na žalost je prav tako res, da še zdaleč ni najboljši *GTA*, ki bi ga lahko igral. Ampak spet moraš vedeti, da smo pri GameZone-u pač pikolovski! GZ

ANTONIO

Zvezda *Zgodb svobodnega mesta* je Toni Capriani. Strog, a pravičen - kot vsi v Botru.

Čeravno izgleda mrko in ima hudo puško, je mehkega srca. A trdih pesti.

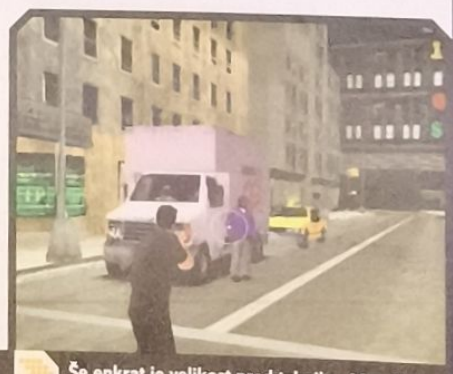
„Kaj je, mali, kaj zijaš?"

Malo smo se poigrali in ustvarili nesmrtnega Mika Myersa.

KO JE VSEGA KRIVA MUHA

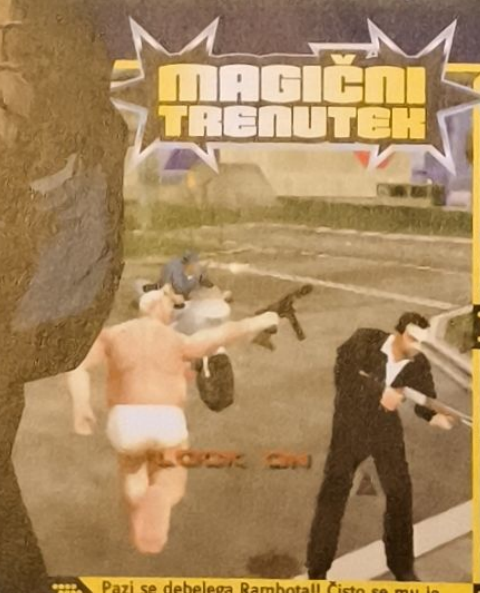
Sistem merjenja nam je bil do sedaj všeč, a tokrat moramo priznati, da ni najboljši.

Namerjanje in preklapljanje med tarčami sicer deluje, a zaradi majhnega ekrana nisi nikoli povsem prepričan, če je namerjena tista prava.



Še enkrat je velikost pred tehniko. Mernik je premajhen, da bi bil popolnoma uporaben. Kratkovidneži bodo tukaj nasrkali.

MAGIČNI TRENUTEK



Pazi se debelega Rambota!! Čisto se mu je spulilo...

Pobeg s kraja nesreče. Mislim, da ne bo daleč prišel, pa ti?

Se spomni kdo serije 'Alo, Alo'? No, to je poročnika Gruberja *Little Tank!*

REDOVALNICA

JARE

PLUSI

+ možnost večigralstva
+ večigralstvo
+ je že kdo omenil večigralstvo?

MINUSI

- ponoči je težko razločiti, kaj se dogaja. Krivec? Majhen ekran.
- merjenje z orožjem se je očitno poslabšalo.

GRAFIKA 5
Če odštejemo občasno rahlo zamaglienost, je rezultat za *PSP* izjemen.

ZVOK 4
PSP kot *PSP*.

IGRALNOST 5
kljub napisanim pomanjkljivostim naravnost turbo-mega odlična.

OCENA

90%

SCORE

Najdi jih šest in boš v sedmih nebesih.

KAKO SE ODRŽŽE

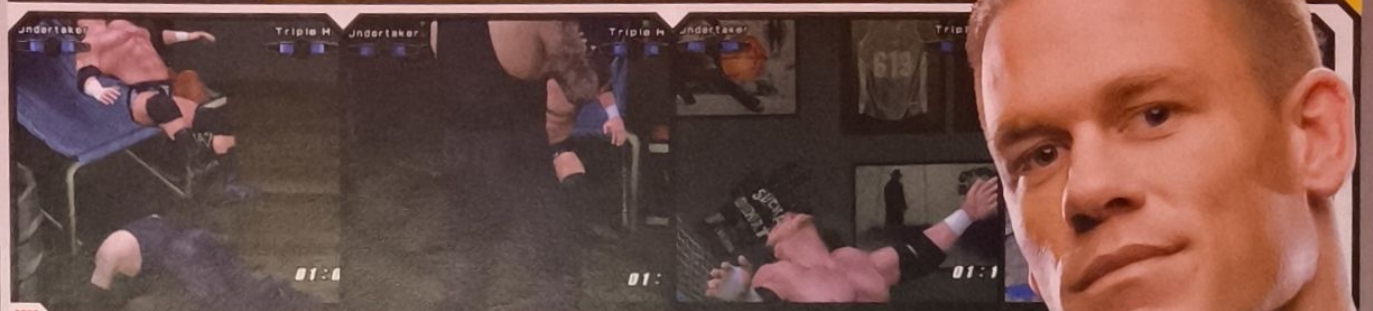
BOLJŠE KOT: GTA ADVANCE: 85%
SLABŠE KOT: GTA: SAN ANDREAS 98%

• **RAZVIJALEC:** YUKES • **ZALOŽNIK:** THQ • **VEČIGRALSTVO:** MAKSIMALNO ŠTIRJE
• **PLATFORME:** PS2 • **SPLJET DOMA:** WWW.WWE.COM

KAJ JE?

Kdo ne pozna Wrestlemanie? Pravljična sedma izdaja Smackdowna! te bo popeljala v evolucijo prvotnega wrestlinga. -Med Legendami imaš na voljo tudi Breta Harta in British Bulldoga.

UTRINKI

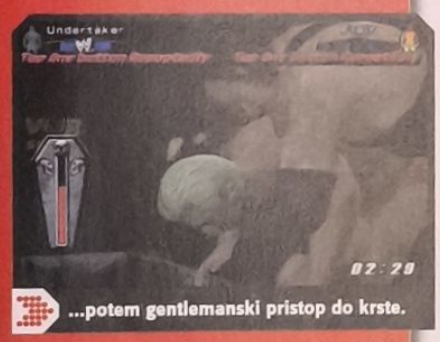


Eden pod mizo, drugi na njej. Je kriv alkohol, utrujenost ali pošten desni kroše?

ŽIV POKOPAN

Nov tip tekme je Živ pokopan. Ker bi bila navadna lopata premehka za široki hrbet mišičnjakov, uporabi raje "štiharco." Je manjša, a učinkovita.

Najprej konkreten primež, švicar, po domače...



...potem gentlemanski pristop do krste.

Počivaj v miru!

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

Hulk Hogan je v penziji, kdo še ostane?

Kako dolgo smo čakali, da se najboljša wrestling simulacija prebije tudi k nam. In brez dvoma je najnovejši SmackDown! Vs. Raw najmogočnejši, kar jih je. Poln mišic, "toplih" prijemov, gole kože in počasnih mož v pajkicah. Wrestling je šov, cirkus in takšna je tudi igra.

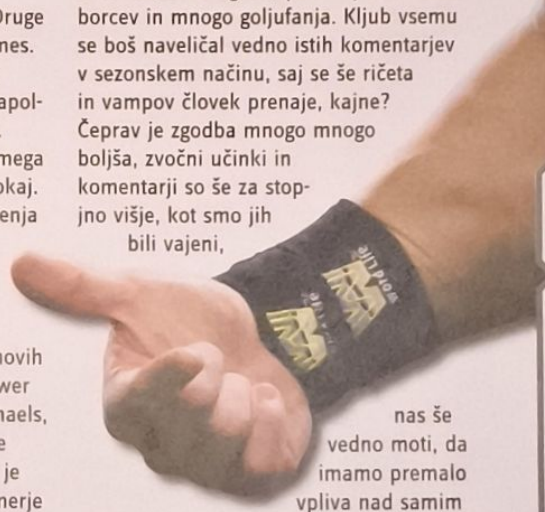
SODNIK, TAKSI PROSIM!

Nekatere igre so tako realistične, da več niso zabavne. Na primer Pro Evo Soccer, ki je nedvomno najboljša nogometna simulacija, ampak ali je tudi najbolj zabavna igra? Druge so zaradi tega zabavne, tretje so nekje vmes. In potem je tukaj še SmackDown! Igra je tokrat polna kozmetičnih popravkov in zapolnjena do vsakega kotička z malenkostmi. Čeprav v naši ljubi domovini ta šport ni mega priljubljen, te bo igra pritegnila kot redkokaj. Če si strasten oboževalec, boš od navdušenja kričal. Aaaaaaaaaa!!!!!

V uredništvu smo bili navdušeni nad prihodom posameznih tekmovalcev, ki se izzivajo in stepejo že pred začetkom tekme. Dodanih je tudi nekaj novih trikov in udarcev; najbolj zanimiv je "Power Irish wip", potem je tukaj še Shawn Michaels, s svojo znamenito pol salto, zaradi katere deluje kot junak iz Neverjetnih. Vključen je tudi meter, na katerem je prikazano razmerje med Pošteno/Nepošteno taktiko, ki je del tako imenovanega "Momentum metra". Torej je pomembno oboje; uspešno izvajanje trikov in udarcev, tako kot tudi neupoštevanje sodnika in razgrajanje po ringu.

FABULA IN NE FABLE

Ko boš na potezi, da poraziš nasprotnika z zaključnim udarcem, se lahko odločiš, da ta poseben udarec prihraniš in ga uporabiš kasneje v boju. Teh zaključnih udarcev je seveda več in so kombinacija različnih trikov. Za vse mačote pa je dobrodošlo dejstvo, da se bodo lahko borili tudi proti dekletom (in seveda obratno); tako boš lahko oblekel Stacy Kiebler v francosko kmetico (dobesedno) ali stisnil "švicarja" Taijiri. Povrh vsega boš lahko preklapljal med tremi (da, tremi!) stopnjami krvoločnosti (povezano tudi s količino krvi v ringu). Zanimivi in izboljšani so tudi številni komentarji, dodane so mnoge posebne, skrivne (zelo tvegane) poteze posameznih borcev in mnogo goljufanja. Kljub vsemu se boš naveličal vedno istih komentarjev v sezonskem načinu, saj se še ričeta in vampov človek prenaje, kajne? Čeprav je zgodba mnogo mnogo boljša, zvočni učinki in komentarji so še za stopnjo višje, kot smo jih bili vajeni,



nas še vedno moti, da imamo premalo vpliva nad samim bojem. Zgodilo se ti bo, da boš oropan naslova in niti ne boš vedel zakaj. Žal se tudi ne moreš odločiti za kateri pas se boš boril in tudi zaveznikov v boju ne boš mogel prosto izbirati. Vendar je v ringu tudi tokrat nekaj ton orto zabave in potu. Enkratna je tudi možnost kreiranja našega junaka, ki mu lahko prav tako napišemo scenarij za prihod v ring.

ČISTA ENERGIJA

Za tiste, ki še niste gledali wrestlinga naj povemo še to: v resničnosti kdaj pa kdaj kak borec ostane brez sape. In v *SmackDown* so tokrat posnemali tudi to; če se boš boril brez počitka in zasluženih počitnic, boš sredi tekme padel na koleno in prosil za milost (in kavo z mlekom). In kako boš šele užival, ko boš zbil prijatelja na tla in ga v smehu gledal, kako se bo 20 sekund pobiral ves krvav iz tal. Užival boš tudi v možnosti, da si ogledaš kakšne "igrice" potekajo pred in po tekmah. *SmackDown*! se je močno izboljšal v primerjavi s predhodniki, še vedno pa je preveč krvav in realističen, če sovražiš wrestling. Sicer pa nudi mnogo zabave zate in za vse prijatelje, ki so ti že od nekdaj trn v jetrih. GZ

MAGIČNI TRENUTEK

Danes prijatelja, jutri sovražnika, pojutrišnjem na pivu...

REDOVALNICA

FRASEC

PLUSI	MINUSI
+ ogromno podrobnosti	- čudni efekt vsakič, ko spremeni nivo
+ napad s palico za baseball	- interakcija za odrom
+ triple H-jev požiralnik	- uresničitev moških fantazij

GRAFIKA 5
Čudovita in prelestna.

ZVOK 4
Ne tako dober kot grafika.

IGRALNOST -4
Nekoliko počasnejša kot prejšnja leta, a zvrhana mera dobrega wrestlinga.

OCENA
82%
SOCBA

Skoraj tako kot v resničnem WWE. (-"*Aja, zdaj pa že veš, kako je v resnici?*"- Jare)

KAKO SE ODREŽE
SLABŠE KOT: THE WARRIORS: 84%.
ŠE SLABŠE KOT: MANHUNT 92%.

BATTLEFIELD 2

A Kaj je resnica in kaj ni? Kje je meja, kdo jo zna določiti? Vse napisano je lahko res, toda kaj se je zgodilo v resničnem življenju in kaj ne, vemo samo pri GameZone-u. In vsak mesec bomo s teboj delili izkušnjo resničnega življenja in življenjskega občutka, ki ti ga posreduje igra. Garantirano!

Tokrat smo se potrudili kar se da avtentično doživeti resničen občutek uniforme in mitraljeza, ki nam bi ga moral dati *Battlefiled 2*. Zgolj zato, da ugotovimo, kako resničen je *Battlefiled 2* v resnici.

Za ta namen smo oblekli vojaško suknjo in na ramo obesili AK-47 (kalašnikov, po domače) in M4A1, obiskali *AirSoft* klub pod okriljem Kluba študentov Slovenske Bistrice in se pomerili v capture-the-flag. Kaj točno pomeni *AirSoft*, si lahko prebereš v okvirčku ali na **http://www.klub-studentov-sb.si/airsoft.php.**

In kakšna je primerjava? Težko je opisati adrenalin in avtentičnost, ko čepiš ogrnjen v šotorko in skrit med praprotjo z repliko M4A1 ob boku in oprezaš na vse strani, od kod se bo prikazal nasprotnik. Minute se vlečejo kot ure, ko naenkrat nastopi pričakovan trenutek. Srce podivja, v ušesih ti odmevata utrip in hoja nasprotnika po gozdnih tleh, na ramo prisloniš avtomat in čakaš...čakaš...še korak...in šviiissst! Plastična kroglica švigne iz cevi...In kaj se zgodi?! Zgrešiš 100% strel, v naslednjem trenutku ti izpraši rit sovražnik, ki se ti je priplazil za hrbet in vmes „pokokal" polovico tvoje ekipe. Tako je to v neizkušenem resničnem življenju, kjer redko dobiš tretjo priložnost. A mirno lahko napišem: če bi okrog mene še bobnelo, tako kot to počno resnične vojaške pokalice, bi bil občutek nenormalno blizu resničnosti vojaškega polja. Katerega si pa, verjemi, nihče resnično ne želi izkusiti.

Kaj se je dogajalo pod zelenimi krošnjami slovenskih gozdov in kaj na domačem serverju, boš seveda z lahkoto ugotovil sam, mar ne?

AIRSOFT

Airsoft je dinamičen šport, ki izhaja iz vojaških in policijskih taktičnih vaj. Poudarek je na realizmu, taktiki in scenariju. Igralci so oboroženi z airsoft replikami, ki za igralce niso nevarne in ne povzročajo škode na objektih. Cilj igre je doseči taktičen cilj, zadan pred pričetkom, in ne zgolj eliminacija nasprotnika iz igre. Airsoft replike so natančno izdelane kopije originalnega orožja, ki izstreljujejo 6mm (.25 cal) plastične kroglice. Izdelane so iz kovine in plastike, v naravni velikosti. Teža, izgled in uporaba je zelo podobna originalu. Strelivo je shranjeno v nabojniku, enako kot pri pravem orožju.

KONČNA OCENA REALNOSTI

Battlefield 2 je zelo blizu temu, kar pojmujemo pod izrazom vojna. A vendar, virtualnost je virtualnost in adrenalin, ki ti ga da življenje, je na nek čuden svojstven način bolj razburljiv in bolj razburka kri v žilah, kot to stori igra. A kljub temu, (u)pravič(e)na ocena za Bojno polje: **8/10**

BATTLEFIELD 2

PLUSI	MINUSI
+ zvočni efekti	pol manj adrenalina
+ topel objem tvoje sobe	ni toliko taktiziranja
+ enostavno obožujemo igre	

100% 84% 72% 60% 48% 36% 24% 12%

Neizprosen pogled! *Jare* je v primerjavi z njim prava pravcata ovčka.

"Počasi fantje, počasi in mirno! Ni nevaren, po srcu je dober človek, bazuko ima namerjeno v nas le iz navade..."

Neantični mitraljez in antični rek: "Tudi ti, Brut?!"

AIRSOFT

OPERACIJA SPEČI LEV

"...kkhkhhh...skupi jastreb in Sokol...sprejem...khhh...konec..."
"..khh...Sokol, sprejem...konec..kh"
"...khhh...jastreb, sprejem.....khh...konec..."
"...operacija Speči lev...khhh....se je pričela...khkh...bodite v stanju pripravljenosti....konec...kh"

Ekipa GameZona je pred težko nalogo. Ubraniti mora strateško pomembno točko, kjer se nahaja oddajnik skupaj s kodami za razvozlavanje šifriranih sporočil. Če sovražniku uspe prodreti do položaja, kjer se nahajajo GameZonovi borci, se morajo leti nemudoma umakniti do utrjene baze, kjer ju pričakujeta dva branitelja še zadnje postojanke v svobodnih gozdovih Slovenske Bistrice. Če pade olivno zelena skrinjica oddajnika v roke sovražnikovih enot, smo pogubljeni.

"...khh...khhh...jastreb, javi se...khhh...konec..."
"...khhkhh...jastreb, sprejem...khh...kh...konec..."
"...kh...umakni se...khh...zahodno...khkhk...in udari po krilu...khhh...konec..."
"...razumem, Sokol...khhhh...ko padejo prve...khh...sence, udarimo...sprejem in konec...kh.."
"...khh...jastreb, jastreb!...khh..takrat bo prepozno..kh.kh..jastreb, sprejem....khh.."
"....khhhhh...khhhhhkhkhhhh...khhhhh..."
"...khh...jastreb, jastreb....javi se, jebemo!...khhh...khhh..."

Mrak je padel, sive meglice so se spustile do tal. Na obronku gozda je gromko zabobnelo, med drevjem je zaprasketalo in iskre so švignile med borovci ter osvetlile noč kot večerno sonce horizont, preden pade za obzorje. Vojna vihra je zajela planoto, kriki borcev so se pomešali z melodijo težkega šarca, ki je pel svojo glasno pesem, ko je sejal svinčeno smrt iz utrjenega mitralješkega gnezda, zgoraj na hribu.

"...khhh...Sokol...Sokol,...imamo vezo..javi se..kh..kh...Sokol, javi se...konec..."
"...kh..kh..je...str...ob...khh...ti..kaj..So..kol..khh..veza je slaba...povej...khhh...vašo na...končno pozici...jo..khhh...ko...ec..khh..."
"...nahajamo se na..khhh..khkh...42 severno...in...172 vzhodno...khh...konec..."
"...drži..khh..to pozi...khh..cijo za..vsako...khhh....ce...no..khhh...konec..khh.."
»...khh...sprejeto, Sokol....razumem...khh...konec...kh..«

Srdit boj se je razvnel med obema vojskama, borili so se za vsako ped zemlje, za vsak meter gozda.
Moči se niso štedile, kakor tudi municija ne. A davek za to je prišel hitro. Še preden se je zasvital dan in je padla rosa, je začela municija pojenjati, pešala je moč. Premraženi, sestradani in izmučeni so najbolj hrabri še z zadnjimi atomi moči upirali sovražnikovi številčni premoči.
Ko je padel prvi rumeni žarek na mokro gozdno prst, so omagali še zadnji heroji.
V tiho mrzlo jutro je le zamolklo hreščala prekinjena radio zveza...

AIRSOFT

PLUSI		MINUSI
+ druženje v naravi	100°	mraz
+ avtentičnost, ki ti je piksli ne dajo	84° 72° 60° 48° 36° 24° 12°	neizkušenost
+ dvojna doza adrenalina		kondicija

Tvoj utrinek

Spet rubrika, ki je vaša in ne naša. Postavi si spomenik, ustvari si slavo. Tukaj, zdaj in takoj! Vsak mesec pričakujemo na pisma@gamezone.si najbolj odpičen, bizaren, humoraja poln, skratka fenomenalen posnetek, ki ti ga je uspelo narediti v igri. Nam se na žalost ni posrečilo nič posebenga (presodi sam po spodnjem posnetku), zato pa verjamemo v tebe, ker vemo, da si sposoben boljšega! Računamo na tebe!

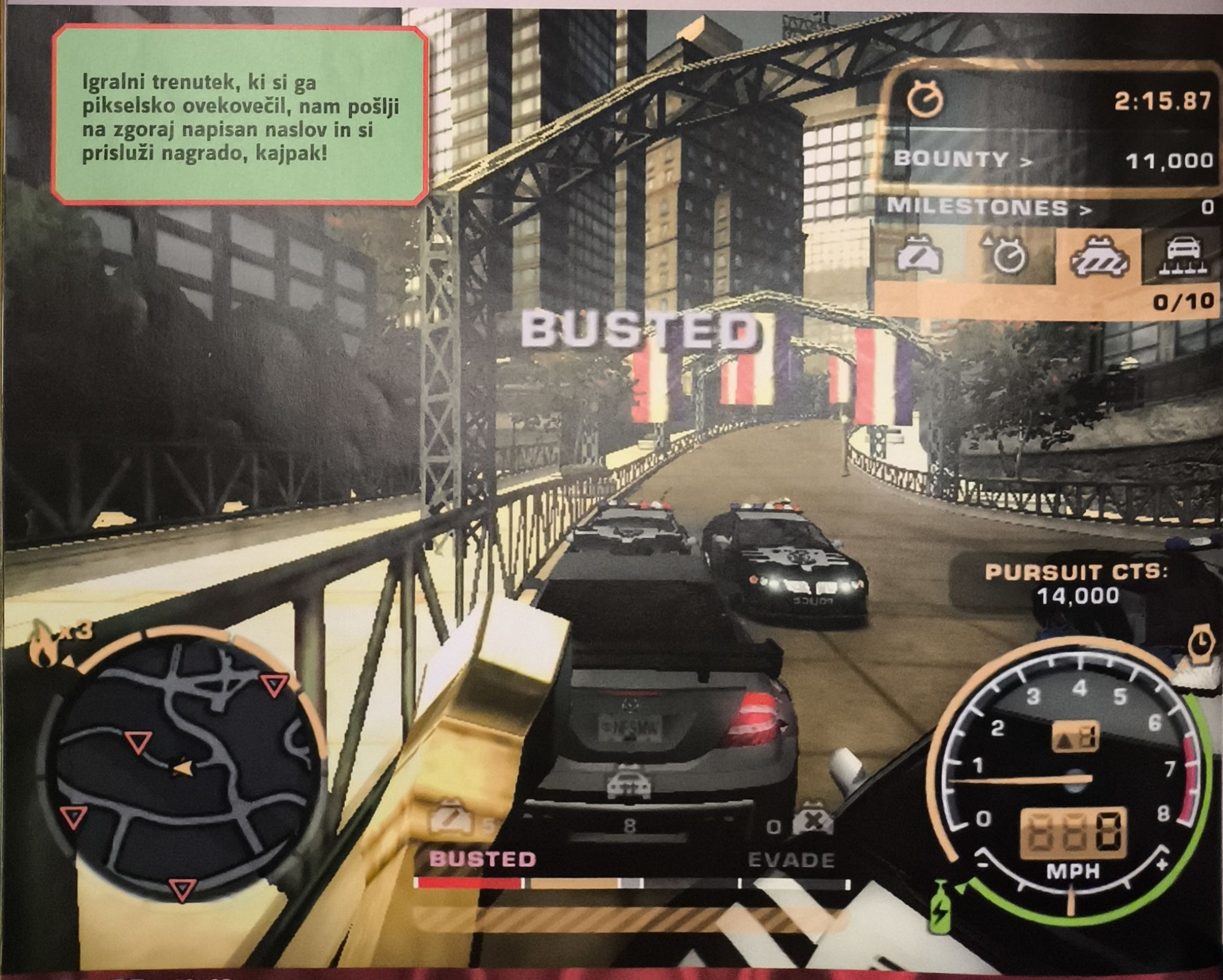
Nagrade

Kako se sliši PES5 nogometna žoga ali pa majica? PES 5 obesek? Letna ali polletna naročnina? Kul, svetovno, jasno!

Tvoj posnetek

Če te je kaj zbodlo v oko ali srce, se ti morda zdi, da smo bili prestrogi učitelji in ocenjevalci do kakšne igre - izlij svoj srd in tvoje videnje na papir ter nam pošlji tvojo argumentacijo prav tako na **pisma@gamezone.si**.
Še najbolj veseli bomo tvojega prispevka v obliki opisa igre, ki ga bomo seveda primerno nagradili! Pri nas nihče ne dela za prazen nič, še ne ne veš?

Igralni trenutek, ki si ga pikselsko ovekovečil, nam pošlji na zgoraj napisan naslov in si prisluži nagrado, kajpak!



VideoToP

CD-ROM * Computers * Multimedia

www.videotop.si

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

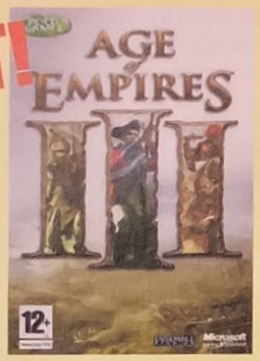
V MESECU DECEMBRU VAM OB NAKUPU KATEREKOLI IGRE, PODARIMO BREZPLAČNO IGRO PO NAŠEM IZBORU.

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

Včlanitev je brezplačna in ne obvezuje do nakupov!

AGE OF EMPIRES III

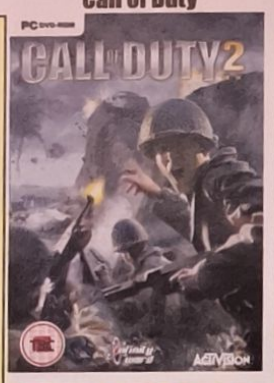
HIT!



DA BI ODLOČILI USODO NOVEGA IMPERIJA, MORATE OSVOJITI NOVI SVET.
Ustvarjalci nagrajene franšize Age of Empires® vam predstavljajo tretji del kritiško priznane serije. Poveljevali boste eni izmed osmih mogočnih evropskih držav, ki tekmujejo v osvajanju Novega sveta. Za domovino si boste priborili bogastvo in moč ter naselili velika, neraziskana področja.

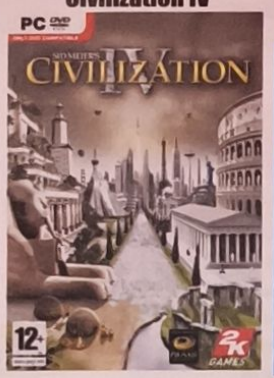
Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

Call of Duty



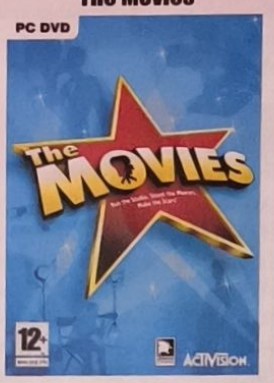
Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

Civilization IV



Cena: 10.990 SIT
Članska cena:
Samo: 9.890 SIT

The Movies



Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

Quake 4

Cena: 15.990 SIT
Članska cena:
Samo: 14.390 SIT

KING KONG

HIT!

Podajte se na epsko pustolovščino, ustvarjeno v sodelovanju z večkrat nagrajenim režiserjem Petrom Jacksonom in zasnovano po filmu studia Universal Pictures. V svetu, polnem plenilcev, se bojujte za preživetje kot Jack in živite legendo kot Kong.

Preudarno uporabljajte orožja, pasti in vašo ekipo, da preživite v prvi osebi kot Jack.

Lomite čeljusti, mečite sovražnike in masivne predmete v Kongovih tretjeosebnih spopadih.

Cena: 8.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.090 SIT

King Kong

Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

X-MEN Legends 2

Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

Prince Of Persia: The Two Thrones

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

Prince Of Persia: The Two Thrones

Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

PRO Evolution Soccer 5

Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

TWINHEAD

MAJHEN APPLE? NE TWINHEAD !

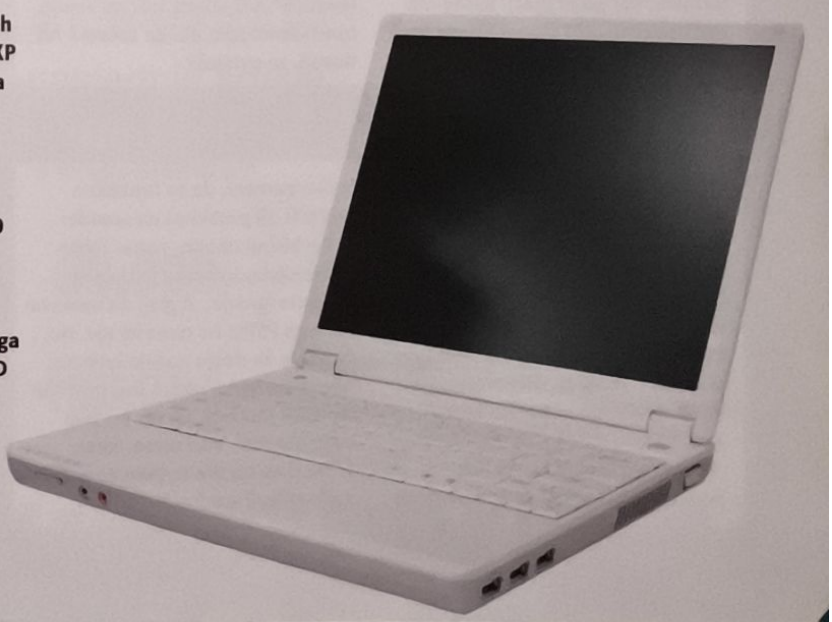
STYLEBOOK 12D

Twinhead je preko svojega slovenskega distributerja, podjetja Geri Computer, d.n.o., na prodajne police pripeljal dva nova modela prenosnih računalnikov. Obema je skupna kratica F12D, razlikujeta se le v "konfekcijski številki" LL in XL. Prenosnika sta po zunanji podobi zelo podobna priljubljenim Applovim iMacom, torej sta zelo lično oblikovana in odeta v slonokoščeno barvno kombinacijo. Opremljena sta z 12,1-palčnim LCD zaslonom, ki je zmožen prikazati sliko ločljivosti 1.024*768 točk, za kar poskrbi vgrajena Intelova grafična rešitev, ki zna deliti do 128 megazlogov sistemskega pomnilnika. Kot se za sodoben prenosni računalnik danes spodobi, sta oba novinca opremljena z žično (10/100 Mbit mrežna kartica ter 56k modem) in brezžično povezljivostjo (WLAN 802.11 a/b/g), proizvajalec jima je namenil tudi 4-v-1 bralnik pomnilniških kartic. "Konfekcija" LL ter XL označuje samo stopnjo opremljenosti, kar pomeni, da model LL premore 1,73-gigaherčni Pentium M procesor, 60-GB trdi disk ter 512 MB pomnilnika, medtem ko so dražjemu bratu XL namenili 1,86 GHz računski stroj, 80-GB trdi disk ter kar gigabajt pomnilnika. Programska oprema je v obeh primerih enaka in obsega operacijski sistem MS Windows XP Home Edition ter paketa Nero 6 in PowerDVD. Oba notesnika sta tudi izjemno lahka, saj jima tehtnica nameri vsega 1,78 kilograma. V Akciji je osnovni model, ki je za študente in dijake izdobavljiv brez operacijskega sistema za samo 280 tolarskih tisočakov. Močnejši pa bo denarnico olajšal za 329 tolarskih tisočakov- seveda je v ceno vključen operacijski sistem.

Twinhead pa je dobil potrditev z strani selekcijskega komiteja z Malezije, kjer so notesnika F10D in F12D označili kot GD-Mark produkta, kar prevedeno pomeni Good Design Produkt- produkt z izjemno obliko in designom. Prepričajte se sami na:

WWW.NOTESNIKI-SLO.COM
WWW.NOTESNIKI.SI

2 LETI GARANCIJE SERIJSKO!
MOŽNO PODALJŠANJE NA 3 LETA!



PSP - Pretres Sistemskih Platform?

Jare se spusti v sfere črne skrivnosti, ki ni najbolj poceni.

Ali kar koli naj bi že to pomenilo. PSP seveda to ni. Kratica, ki stoji za polnim imenom Prenosnega Sony Playstationa, je res povzročila določen premik v sistemu prenosnega igričarstva in njegovih platform ter konkurenci marsikateri siv las. A ker ni moj namen igrati filozofa, kjer mi ni treba, pustimo veleumje tistim, ki se čutijo za to poklicane. Mi pa raje poglejmo, kaj nam PSP ponuja. Kaj, za vraga, vsi ti njegovi gumbi počnejo in ali je res vreden tolarčkov, ki jih od nas zahteva? Akcija!

Torej, filozofski veleum, ali lahko igram igre iz vseh regij?

V bistvu, da. Oziroma ne. Pač..eh.. emm... Stvar je sledeča: *PSP* je regijske zaščite prost palični mešalnik, založniki pa imajo pri zaklepanju iger proste roke. Do sedaj so še vse igre delovale brezhibno, tako da te možnosti zaklepanja grabežljivi založniki očitno niso zapopadli. Zakaj bi le?

In kako upravljam z mojim *PSPjem*?

PSPjev uporabniški vmesnik ima, kakopak, svoje lastno ime: XMB ali Cross Media Bar. Kadar vklopiš *PSP* brez vstavljenega UMDja (razlago mimogrednih kratic najdeš mimogrede v Gejmerskem slovarju), ali greš iz igre, se ti predstavi glavni meni v vsej svoji živahni enobarvnosti, kjer s pomočjo digitalnega gumbovja (D-pada) izbiraš med glavnimi kategorijami: nastavitve, slike, glasba, video in igre. Preko USB kabla lahko s svojega PCja kopiraš glasbo, video posnetke in fotke, prav tako pa se lahko dostopa do datotek shranjenih iger in celo do demo iger, ki si jih dobil iz drugih PSPjev. Ja, tudi to zmore mali črnuh. Nekatere igre so prirejene tako, da ti lahko prijatelj (ali pa ti njemu) pošlje demo verzijo določene igre. Zdaj pa povej, če ni to orto cool?

Kako dober je ekranček v resnici? Izgleda sicer mega, ampak...

...tudi je takšen. Marsikoga je pritegnil prav zaradi svoje čudovite barvitosti in velikosti. Daje ti tudi možnost treh različnih nivojev osvetljevanja: od malce zasenčenega, kar ti pride prav pri sončnih dneh, ki jih ne boš preživel v naravi, ampak pred PSPjem, do najvišje nenormalne intenzivnosti, kjer ti bodo iz jamic popadale oči. A opozorilo, s temi nastavitvami modro ravnaj, saj precej vplivajo na ponovno polnjenje baterije.

Logika mi pravi, da bi lahko s PSPjem poslušal tudi glasbo?

Bravo, sedi pet, logika razvita v nulo. Ja, škatla podpira tudi MP3 format. Najljubše valovanje frekvenc lahko shraniš na pomnilniško kartico (MemoryStick Duo) preko USBja, seveda. Poraja se ideja, da bi omogočili dostop do glasbe tudi preko spleta. Koliko bi naj zadeva olajšala denarnico, se še ne ve. Šepeta se tudi o kolekcijah video spotov in ostalih dobrot, ki bi jih izdajali na UMD ploščkih. *Iron Maiden*, *Bob Marley*, *INXS*, *Audioslave* in kopica ostalih so že na poti...

Filmi, praviš? Kako jih pa lahko gledam?

Nič lažjega, GameZone ti vse razkrije. Sonyjev UMD je doma še kje drugje kot samo pri igrah. Jap, tudi filmi mu niso tuji. Bingo Ingo, porečeš? Upravičeno, saj boš lahko gledal filme celo v widescreen formatu, kar pa ni mačji kašelj niti ptičji smrkelj. Kot mama na atu je gotovo, da UMD ne dopušča takšnih možnosti kot DVD, a vseeno so se na listi čakajočih znašli veliki naslovi prav takšnih filmov. Teh je bilo ob evropski vse-izdaji PSPja 19, med njimi Hellboy, Punisher in Čarlijieve „nebeške lepotice". Do konca leta jih kanijo obelodaniti celo 45. Za začetek bo dovolj, se strinjaš?

<skepsa> *PSP* online? </skepsa>

Zakaj pa ne, te vprašam? Natakar, brezžično na dva načina, prosim! Prvi je seveda brezžični LAN, kjer se preko WiFi-ja priklopiš v širni splet in tako lahko z domorodci ob ekvatorju, ki si lastijo PSPje, nabijaš strategijo 'Kako ujeti antilopo v treh potezah'. Jasno je, da potrebujete za večigralstvo vsak svojo lastno igro, ne?

Druga možnost je t.i. Ad Hoc povezava, kar v klenem slovenskem jeziku pomeni, da se brezžično omrežiš ali pritakneš na sosedin PSP v bližnji okolici, nakar lahko izmenjujeta datoteke in skupno nažigata igrovje. A glej, da namesto njenega PSPja ne omrežiš nje. No, če dekle že dolgo nagaja tvojemu očesu, pa lahko ubiješ dve muhi na en mah. Dekleta, za vas po želji velja obratno, vice versa, torej. (-"Da ti ne bo vsa ta silna pamet zaškodila. Previdno." - D-Fox)

Skoraj bi pozabil. Razloži mi še malo okrog teh gumbov.

Stranska gumba (levi+desni), △, ○, ⊗ □, digitalno gumbovje in analogni krožec delujejo kot vsi ostali na gamepadih, tukaj nič nepričakovanega. Vendar 'home' (a) gumb ti bo prišel prav, kadar boš hotel zapustiti igro in se vrniti v glavni menu. Pomen gumbov za glasnost (b) je jasna, tu ne bi smel imeti težav. Naslednji v vrsti (c) je ta, s katerim boš nastavljal različne nivoje osvetljenosti. S stikalom na spodnji levi strani PSPja boš preklapljal med lokalnim in online WiFi načinom (d). Stikalo na drugi strani, torej desno spodaj (e), je stikalo za prižiganje, ugašanje in postavljanje črnega prenosnika v stanje pripravljenosti. Če premakneš to stikalo v nasprotno smer, zakleneš vse gumbe. Ekola!

O.K., še nekaj o filmih...Jih lahko shranim na pomnilniško kartico?

Brez skrbi, a z veliko dela. Najprej boš moral 'ripniti' DVD (ki je legalno tvoj seveda!), ga kompresirati in vsebino pretvoriti v format, prijazen PSPju. NA koncu boš potreboval še kartico z veliko pomnilniško kapaciteto. 32 mega je premalo za kateri koli spodobno dolg film.

CIVILIZATION II (1996)

Praviš da so stare igre za v smeti? GameZone ti bo vsak mesec znova dokazal, da se motiš. Igre naše in vaše mladosti bomo vsak mesec obudili od mrtvih – seveda tiste, ki si to zaslužijo.

V opisih smo ti tokrat predstavili, kaj pisati Božičku in na vrhu seznama je kakopak *Civilization IV*. Mi pa smo se ob tem spomnili na igro, ki smo jo preigravali davno zimo leta 1996. In v naših srcih bo ostala za vedno - *Civilization II*. Za prvi del sem bil premlad, da bi ga pričakal, sem pa zato dobršen del svoje mladosti posvetil drugemu. Ne boš verjel, ampak igro še danes na skrivaj igrajo v pisarnah in govori se, da jo v leseni škatli hrani tudi naš urednik.

Civilization II je tisti, ki je postavil temelje poteznim strategijam in letošnji četrti del še vedno sledi smernicam izpred devetih let. V primerjavi s prvim delom, je ta grafično in igralsko superioren - predvsem zaradi tehnologije, ki je takrat napredovala še hitreje kot danes (da, še mi se čudimo). Prvi del še danes dobi oceno 10+ zaradi ideje, drugi pa 10+ zaradi vsega ostalega. Iz ničvrednega plemena ustvariš civilizacijo, ki bo prva poletela v vesolje in uspela v glavnem mestu postaviti piramide, džamijo, katoliško cerkev ali židovski tempelj. Poleg vojskovanja boš skrbel tudi za razvoj svojih mest ter za splošno veselje in zadovoljstvo prebivalcev. Vendar ne pričakuj realno časovne strategije v stilu *Red Alerta*, ker je *Civilization* vedno bila samosvoja potezna strategija, ki se še danes ne meni za konkurenco in trende na trgu. Bodi car v ZDA ali zvozi demokracijo na Kitajskem. Povrh vsega razvij smodnik pred abecedo in izdeluj tanke, brez da bi izumil kolo. Vse je možno, tudi to, da je Spodnji Duplek glavno mesto severovzhodnega dela južne Evrazije.

Če boš te dni kje uspel dobiti to klasiko, ti toplo priporočamo, da jo nabaviš in shraniš v omaro pod ključ. In če jo boš čez 5 let spet uspel namestiti, bo to ponovno najlepše božično darilo.

Gejmerski slovar = igričarski slovar

Da boš vedel, kaj hudiča pomenijo določene kratice in krilatice, ki jih uporabljajo naši pisci, in da boš lahko sam presodil ali so vredne vsaj piškavega oreha, da jih uporabljamo. Če ti karkoli ne bo jasno ali povšeči, se kar oglasi, sporoči predlog in naslednjič bomo dodali prav tvoj nov izraz, za katerega meniš, da bi moral nujno obstajati v GameZonovem Gejmerskem slovarju. Saj veš, določeni med nami pač ne blestimo v slovenščini, določenih izrazov pa enostavno nočemo prevesti. LoL

1. *Lag* = *izg. leg* = zaostajanje, odziv (internet), zamik pri sliki, zvoku...
2. *Online igranje* = *izg. onlajn igranje* = igranje preko mreže, interneta, na gostujočem ali lastnem strežniku s soigralci iz oddaljenih krajev.
3. *Offline igranje* = *izg. oflajn igranje* = igranje brez spletnega omrežja, čeprav to ne pomeni, da večigralstvo ni možno. Je možno preko lokalnega omrežja (LAN).
4. *Frag* = *izg. freg* = značilnost prvo osebne strelske igre Quake, ki označuje smrt in ponovno vključitev v igro. V igri vodi seveda tisti, ki je fragal več nasprotnikov.
5. *RPG* = *izg. erpege* = Role Playing Game. Ali po domače; igranje vlog. To so vse igre, kjer nadzorujemo enega ali več igralcev in se podimo z oddaljeno tretjeosebno kamero skozi misije. Primeri takšnih iger so: *Dungeon Siege*, *Diablo*, *Neverwinter Nights*...
6. *FRP* = *izg. ista* = Future Role Playing Game. Gre za popolnoma enako stvar kot pri RPG igrah, le da tukaj igramo fantazijske vloge.
7. *RTS* = *izg. ertees* = Real Time Strategy. Ali po naše realno-časovna strategija. To so vse strateške igre, kjer nadzorujemo delovanje naših enot, gradimo mesta in baze...
8. *Lame* = *izg. lejm, lejmer* = začetnik, nesposobnež, nerodnež,
9. *Streljačina/streljanka* = kjer je pobiti čimveč vsega primarnejše od preživetja
10. *Fuzbalščina* = ne se hecat, no..
11. *Dirkačina* = brez izpuščenega i -ja , je pomen več ali manj nedvoumen
12. *NPC* = *izg. enpisi* = non-player character ali non-playable character, je lik v RPGju, katerega lastnosti določi t.i. "Gamemaster" (torej tisti, ki ima roko nad celotno igro) oz. so tisti liki, ki naseljujejo navidezni svet in okolje določene (internetne) igre kot na primer v Dungeons & Dragons in so kontrolirani s strani računalniške pameti.
13. *PvP* = *izg. pivipi* = Player versus Player = igralec proti igralcu
14. *Respawn* = *izg. rispon* = predvsem v online igrah, vstajenje od mrtvih, vrnite v igro po killu
15. *Kill* = *izg. kil* = bridka smrt, ki ti jo stori soigralec/sovrag
16. *Deathmatch* =*izg. detmeč* = igralni način, kjer je vsak igarlec proti vsakemu. Kot točke šteje največ fragov oz. killov. Zmagovalec zbere seveda čim več točk.

IZJEMNA PONUDBA RAČUNALNIŠKE OPREME

Ob rojstvu nove revije, vam po posebnih cenah ponujamo naslednje artikle:

nVidia MSI Ge-Force 7800GT TV/2DVI
256MB GDDR3, 1050Mhz ULTRA Speed, SLI ready

106.990.-

nVidia MSI Ge-Force 6800GS TV/DVI
256Mb GDDR3, 1000Mhz Ultra Speed, SLI ready

63.990.-

Projektor SONY VPL-ES2
XGA 1024*768 TFT int., 1500ANSI, diagonala slike 1.1 - 10.6m

195.900.-

Trgovina in poslovne storitve d.o.o.
Ultra Impex
Sedež podjetja:
Ljubljanska cesta 22, Slov.Bistrica
telefon: 02/843 16 56, fax: 02/843 16 58

Trgovina računalniške opreme
Ultrastore
Poslovna enota: Slovenske Konjice, Mestni trg 16
telefon: 03/759 16 30
Poslovna enota: Slovenska Bistrica, Ljubljanska cesta 80
telefon: 02/818 28 60

ZAHTEVAJTE KATALOG z preko 200 artikli, ali pa nam pošljite e-mail za katalog v PDF formatu. Na zalogi preko 800 artiklov po izjemnih cenah. Vso povpraševanje ali informacije: info@ultra-impex.si

NASVET ZA ZADET

TRIKI IN NASVETI

Zadeti kot Rooney? Driblati kot Ronaldinho? Ni panike.

Čas igranja:
Da boš pripeljal svoje obo-ževano enajsterico do vrha, boš potreboval vsaj 10 ur. Koristno porabljen čas.

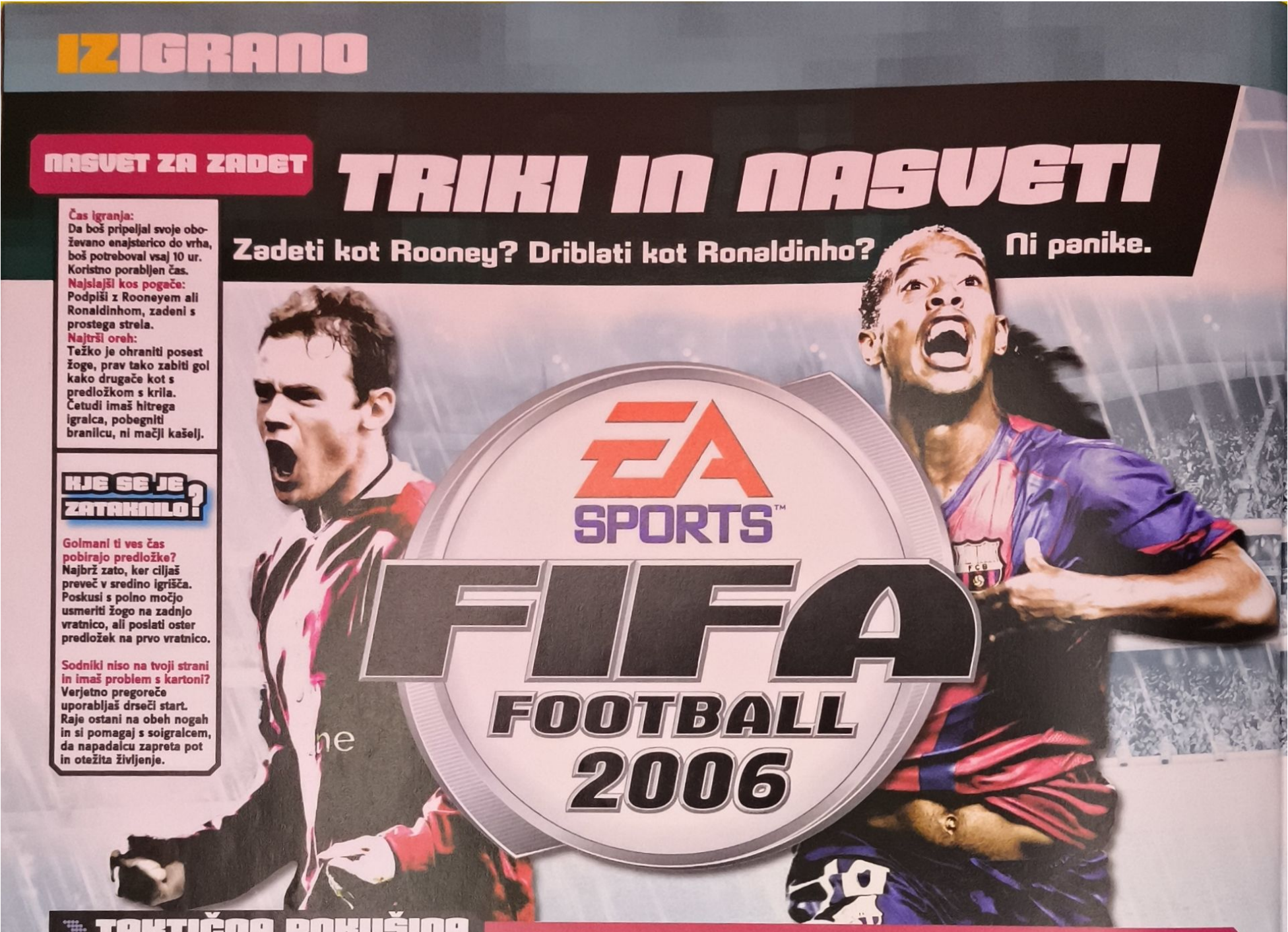
Najslajši kos pogače:
Podpiši z Rooneyem ali Ronaldinhom, zadeni s prostega strela.

Najtrši oreh:
Težko je ohraniti posest žoge, prav tako zabiti gol kako drugače kot s predložkom s krila. Četudi imaš hitrega igralca, pobegniti branilcu, ni mačji kašelj.

KJE SE JE ZATAKNILO?

Golmani ti ves čas pobirajo predložke?
Najbrž zato, ker ciljaš preveč v sredino igrišča. Poskusi s polno močjo usmeriti žogo na zadnjo vratnico, ali poslati oster predložek na prvo vratnico.

Sodniki niso na tvoji strani in imaš problem s kartoni?
Verjetno pregoreče uporabljaš drseči start. Raje ostani na obeh nogah in si pomagaj s soigralcem, da napadalcu zapreta pot in otežita življenje.



TAKTIČNA POKUŠINA

V FIFI 2006 imaš možnost spreminjati taktiko in postavitev tudi med igro, s čimer boš neposredno vplival na igro v napadu in/ali obrambi. Od osmih možnih različic, so naslednje najbolj primerne in efektvine, zato preizkusi vse, da boš ugotovil, katera postavitev ti je najbolj pisana na kožo in ustreza tvojemu načinu igre.

PRITISK S SREDINE 1

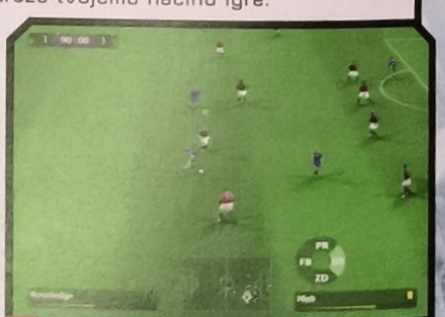
Je najbolj primeren, če je nasprotnik skoncentriran prav na sredini igrišča in ti ne pusti dihati. Ta napadalna formacija ti bo omogočila ogromno prostora za globinske podaje.

PROTINAPAD 2

Protinapad je najbolje uporabiti po izvedenem kotu, prostem strelu ali zmedi v kazenskem prostoru. Napadalci bodo švignili proti golu in si tako ustvarili prostor za sprejem podaje ali enako omogočili prodirajočim igralcem s sredine.

CONSKA OBRAMBA 3

To obrambo uporabi pri standardnih situacijah, kadar braniš lasten kazenski prostor, da boš lažje pokril prazen prostor in blokiral morebitne strele. V kombinaciji s protinapadom je ta strategija lahko smrtna. Ka-boom!



OFFSIDE ALI OFSAJT? 4

Zadeva je zelo preprosta – pri aktiviranju se bodo igralci postavili v eno linijo (črto, gospod Pravopis, bo v redu?), da bi nasprotnikove igralce dobili v past prehitka (sovražim to besedo!).

RONALDO, SHEVCHENKO, ROONEY, HENRY...

Prave priložnosti si je zelo težko priigrati, zato bodi pazljiv, da ne zapraviš še tistih nekaj, ki jih imaš. Če hočeš zmagati, seveda. Halo, kdo pa noče?! Zato si precej obuj kopačke, štucne do kolen in beri naprej, da boš car med carji.

"K MENI! K TEBI!" 1

Najbolj efektivna taktika, kadar je tvoj napadalec sam, brez podpore ostalih soigralcev. Premikaj se z njim počasi proti golu in počakaj na soigralca, da ti pride na pomoč. Potem hitro izvedi dvojno podajo in prelisiči obrambo. Gol? Jasno.

ZAŠILJENE PODAJE 2

Prodri po krilu, nato preseneti nasprotnika s povratno podajo soigralcu za teboj, takoj nato močno podaj v kazenski prostor. Podaja bo imela toliko efeja, rotacije, spina in "felša", da bo vsak udarec z glavo nevaren za golmana.

NAJPREJ PREMISLI 3

Preden ustreliš proti golu, natančno pomeri, ne udrihaj po žogi kar na pamet. Ne udari premočno, če si blizu gola. Če streljaš od daleč, udari žogo in nato pritisni gumb v nasprotni smeri za pošteno mero rotacije.

BODI STRPEN 4

Ne bodi zaletav, kadar greš proti branilcu, saj te bo tako z lahkoto zaustavil. Raje pusti, da pride sam do tebe, približuj se mu zelo počasi. Nato ga vrzi s tira, ko te bo napadel, tako da hitro zamenjaš smer gibanja. Caka, caka!

STAM, TERRY, NESTA, KNAVS...

Če boš preprečil drugim, da ti zabijejo gol, si tako rekoč že na pol poti do zmage. A če se hočeš bahati z nedotaknjeno mrežo, boš moral poznati svojo obrambno linijo do obisti. Te metode ti bodo pomagale, da obramba ne bo kot švicarski sir. Luknjasta in smrdljiva!

DRŽI OBRAMBO 1

Ne pusti nasprotniku, da ti pride za hrbet, zato ga drži nekaj korakov proč od sebe. Ostani mu dovolj blizu, da boš lahko prestregel podajo ali blokiral strel, a še vedno dovolj daleč, da te ne bo izigral in si ustvaril preveč prostora.

POKLIČI POMOČ 2

V fazi branjenja drži gumb za lob, da prikličeš na pomoč soigralca. Soigralec tako prekine napadalčev nalet, ti pa v ozadju čakaš na morebitno izgubljeno ali odbito žogo.

ODVZEM ŽOGE 3

Klizanje (drseči start za vse, ki jim gre tovrstno besedičenje na ledvice) uporabi samo v skrajnem primeru, ko res ne moreš drugače. To stori zmeraj, ko si prepričan, da boš zadel žogo in nikoli ne štartaj s hrbta!

NE IGRAČKAJ SE! 4

Če ti je uspelo nekako izbrcati žogo izven svojega kazenskega prostora - ne paničari! Ne podajaj si preko in v kazenskem prostoru, če si v nevarnosti, da izgubiš žogo. Pošlji žogo bočnim igralcem, jo umiri in začni napadati.

ZADENI KOT BECKHAM

Pri prostih udarcih je trik zgolj v občutku in časovni usklajenosti – nobenih umetelnih merkov in mernikov ne potrebuješ. Ti nasveti ti zagotavljajo, da boš zadel gol v 99% primerov.

2 JE VEČ KOT 1 1

Naj ti soigralec nastavi žogo (na zaslonu ti bo pokazano, kateri gumb moraš pritisniti). Rahlo bo podal žogo proti tebi, ti pa jo moraš udariti, kolikor ti zmorejo kopačke. Če je izvajalec desničar, meri v moža na skrajni levi živega zidu, če je levičar, seveda, v desnega.

ŽOGA NAJ BO NIZKA 2

...in hitra. To je zelo enostavno. Pritisni in drži Q ki bo poskrbela za nizek let in visoko hitrost žoge, kar bo presenetilo golmana, ki jo bo videl zadnji trenutek. ⇩ drži vse do trenutka, ko udariš po žogi..

KRCNI JO! 3

Kaj?! Ja, točno tako. Naj te ne skrbi moč udarca, dovolj bo, če boš tipko za udarec zgolj rahlo in na hitro pritisnil. Ergo, krcnil. Pokazatelj moči ne bo pokazal več kot tretjine. Torej, soigralec ti bo rahlo podal žogo, ti boš na rahlo in kratko udaril po tipki za strel in držal puščico dol. In z malo sreče bo žoga obtičala za golmanovim hrbtom. Tri, štiri - MARIBOR!!!

IGRAJ UMAZANO

Če ne vžge nič drugega, to zagotovo bo. Odpri zaklad umazanih trikov, izvleci dva ali tri in to je to. Če te ne bo pekla vest, se boš pa sam v peklu...

KAZENSKI STREL 1

Mala malica in trn v peti hkrati. Pri izvajanju ne meri, zgolj sproži. Udari ravno, po tleh in zadetek imaš garantiran. Golmanova umetna pamet na tem mestu ni med najbolj brihtnimi in zmeraj se bo pognal v levo ali desno..

UMIRI IGRO 2

Ko je nasprotnik v protinapadu in ga ne moreš dohiteti in ustaviti. Enostavno - zruši ga! Drseči start s strani bo opravil svoje in rumeni karton, ki ga boš zato dobil, bo bolj nagrada kot kazen. Drsenje od zadaj je brezkompromisno rdeče obarvano, zato ostani raje pri prvem načinu.

METI IZ AVTA! 3

Računalniški nasprotnik bo žogo iz avta podal zmeraj tistemu igralcu, proti kateremu je obrnjen. Vse, kar ostane tebi je, da se odpraviš v isto smer, se postaviš pred igralca v polju in čakaš na met. Uporabi glavo, zakaj jo pa imaš?

NASVET ZA ZADET

TRIKI IN NASVETI

Si raztural v 4ki? Preuči trike in nasvete, da boš še večji mačo v PES 5!

Čas igranja:
Večina igralcev se odloči za 10 minutne tekme. Sezona v Maseter Ligi ti bo vzela 15 ur ali več.
Najslajši kos pogače:
Opazovati in spremljati igralce, kako se razvijajo iz nogometnega tetraplegika v zvezdo.
Najtrši oreh:
Igrati v Master Ligi s prednastavljeno ekipo na najvišji težavnosti. Cmeril se boš od sreče, ko boš prvič igral neodločeno.

KJE SE JE ZATAKNILO?

Vedno izgubiš žogo?
To pomeni, da si mentalno še vedno na nivoju PES4. Poskusi biti malo bolj potrpežljiv.
Problem pri zabijanju golov?
Najbrž si želiš ustvariti prečisto priložnost. Naj te ne bo strah udariti na gol, ko imaš priložnost in prostor za to, saj lahko dosežeš spektakularen gol.
Problem pri razvoju igralcev?
Morda ne igrajo na svojih pozicijah. Preuči, katero statistikomoraš izpopolniti na katerem položaju.

PRO EVOLUTION SOCCER 5™

ZAČETNA ENAJSTERICA

Lahko v eni dni preigraveš, lahko na slepo podajaš - lahko pa si prebereš spodnje nasvete in zaobvladaš PES 5 v nulo!

1 PRVI ZMAGI NAPROTI

Vodiš z 1:0 in le pet minut do konca tekme? "Nič lažjega, pridi z mano," bi ti dejal Melkijad in te popeljal mastni zmagi naproti. Začni s podajami v zadnji liniji (jasno, da igraš obrambo s 4 branilci, ne?) in tako privabi nasprotnikove napadalce k tebi. Nato podaj hitro, a varno, na krilo in potem spet nazaj do obrambe. Ni ravno atraktiven način igarnja, ampak, jejhata prejoj - kdo se bo sekiral? Če nasprotnik nima žoge v nogah, ti tudi z glavo ne more zabiti gola, kali?

2 POSEST ŽOGE

Bolj kot kdaj koli prej je pomembno, da obdržiš žogo v svojih nogah - kot na pravi zelenici - zato poskrbi za čiste, varne podaje, vzemi si čas. Pri podajanju pazi, v katero smer je igralec obrnjen.

3 PODAJANJE

Z ⊗ kontroliraš moč podaje, če ga držiš dlje. A brez pretiravanja, sploh, kadar podajaš v zadnji vrsti ali proti bočnim igralcem, ki so blizu avt linije. Podaje iz enega konca igrišča na drugega, dolge podaje če polovico - podaje z ○ so odlične, za odprto in tekočo igro, kadar se stvari zapletejo. A zmeraj imej eno oko na radarju, za prenos igre na drugo stran igrišča uporabi "beke", saj ponavadi niso pokriti.

4 BRANJENJE

Za razliko od PES4 boš tukaj zaman tiščal ⊗ in se katapultiral proti 'nosilcu' žoge. V tem primeru boš le zadrsal mimo. Namesto tega se rajši malo polgraj z njim, poskusi ugotoviti, v katero smer bo krenil, nato mu stopi na prste s krepkim pritiskom na ⊗. Drugi način je, da napadalca pokrijeta dva ali več igralcev. Vendar pazi, da ne boš preveč igralcev potegnil s svojih položajev.

5 DRSEČI START

Uporabljaj ga, če želiš dobiti dvoboje na sredini igrišča in preprečiti prečne podaje. Z odličnim timingom in diagonalnim startom ti bo celo uspelo zaustaviti prodirajoče krilne igralce. In zapomni si - nikoli ne štartaj na igralca s hrbta. Razen, če...

6 DRSEČI START S HABTA

Če se ti slučajno primeri, da je nasprotnik v protinapadu in so tvoji branilci v manjšini, poskusi za vsako ceno igralca z žogo zrušiti, še preden preteče sredino. Bolje je dobiti rumeni karton na sredini igrišča kot rdečega tik pred kazenskim prostorom.

KAKO ZADETI S PROSTEGA STRELA?

Da zadeva ne bi bila prelahka, vpliva na let žoge pri prostem strelu 5 gumbov. Če boš držal R1, medtem ko boš streljal, boš upočasnil žogo in jo dvignil preko živega zidu (uporabno pri igralcih tipa Backham).

Držanje R1 bo dodalo žogi hitrost (namig: Roberto Carlos). Digitalni križec bo vplival na let žoge pred in po strelu – drži gor za nizek in hiter ovinkast udarec, dol za počasen in močno zabit udarec. Ko si sredi udarca, lahko spreminjaš njegovo smer z digitalnim križcem ali z držanjem R1 v navezi z △, ali še bolje ⊗ za maksimalno krivuljo. Kako izgleda to v praksi?

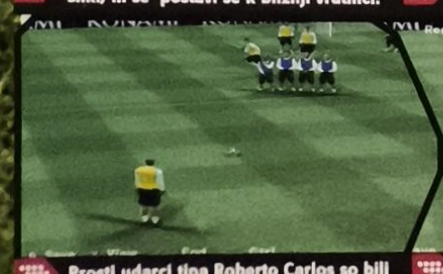
Pripravi si vse potrebno za strel (kot na sliki) in se postavi se k bližnji vratnici.

Barometer za moč napolni do polovice in bodi pozoren na rotacijo žoge.

Pritisni L1 (in pri Beckhamamu še ⊗), za počasen "krivuljast" prosti strel.

Ker so sodniki zelo muhasti, bo prostih strelov kar nekaj.

Naslednja zvita taktika je uporaba ○, da pošlješ žogo čez živi zid.



Prosti udarci tipa Roberto Carlos so bili do sedaj takorekoč nemogoči, ampak..

...sedaj je vse odvisno od hitrosti žoge, kar boš učinkovito rešil z L1...

....v kombinaciji z △, da boš iz Carlosa iztisnil kar največ.

Žogi dodaj nekoliko rotacije, kar bo dodatno zmedlo golmana.

Pozor, vaja dela mojstra! Prosti strel lahko odloči tekmo!

TRIKI IN NASVETI

8 STRELJANJE

Vse je vprašanje postavitve in koordinacije, zato ne streljaj, če nimaš igralca v ravnotežju in primerno postavljenega, če preigrava nasprotnika, ali je s hrbtom obrnjen proti golu. Relativnost te trditve se sicer pokaže pri igralcih, kot je na primer Adriano. Saj so kompaktni in močni igralci, kot je postavni Brazilec, sposobni držati nasprotnika proč od sebe in hkrati močno in natančno streljati, pretkani eksplozivneži, kot je Crespo, ti mimogrede prodajo trik s peto v nagnetenem kazenskem prostoru. Kakor koli, dobro preuči igralčeve statistike, saj so le-te odličen vir informacij in namigov. Naj velja pravilo: poskusi udariti žogo v naletu, kar ji bo dalo dodatno hitrost, ali pa jo pošlji v kot gola z rahlim pritiskom (krcom, se spomniš?) na ○. Lahko pa tudi držiš ▬, medtem ko streljaš, s čimer boš uprizoril lep natančen udarec z zunanjim delom kopačke.

Ko si priboriš kakšno pod prostora, se ne obotavljaj s strelom na gol.

Ena možnost, da se 'znebiš' žoge je, da pritisneš ▬+ ▬, ampak verjetno...

...boš raje izprašil golmanovo rit s kakšno odbito žogo iz naleta.

Ne pretiravaj z močjo udarca, srednje močen natančen udarec zna biti dovolj usoden.

9 STRELI OD DALEČ

Zadeti s streli od daleč je sedaj veliko lažje. Zahvala gre novo dodani spretnosti, ki jo imajo igralci kot Ballack, Lampard, Zidane, s pomočjo katere lahko bolj natančno in uspešno streljajo z razdalje. Torej, če se ti ponudi priložnost udariti odbito žogo na robu kazenskega prostora – ne omahuj!! Udari po materialu! Kot splošno pravilo pa naj tukaj velja, da ustreli proti golu vsakič, ko si v spodobni priložnosti in situaciji, saj bo golman velikokrat 'zašuštral' žogo.

7 VRZI JO DALEČ!

Kot si najbrž ugotovil (če še nisi, boš v kratkem), je posest žoge zelo pomemben faktor, zato nikar ne muči golmana s (pre)dolgimi podajami na slepo, raje uporabi glavo in ⊗ ter zalučaj žogo najbližjemu prostemu igralcu. Nova golmanova možnost, da vrže žogo skoraj do sredine igrišča precej bolj natančno, kot jo brcne, je nadvse dobrodošla.

10 FORMACIJE

Eksperimentiraj! Najdi formacijo, ki ti najbolj ustreza, predvsem glej na možnosti in razpon tvojega igralskega kadra. Brilijantna univerzalna postavitev je 'diamantna' 4-4-2 (uporabi A4 za kompaktno postavitev, C1 za bolj odprto). Idealna, kadar igraš z ofenzivnimi bočnimi branilci tipa Cafu v kombinaciji s klasičnim visokim napadalcem in manjšim 'golgeterjem' (Raul /Owen je kar primerna izbira). GameZonova najljubša je prirejena 3-4-3 (A1) s tremi močnimi in stabilnimi branilci (Staam, Nesta, Puyol), po možnosti z visokimi, vedno v akciji prisotnimi, defenzivnimi igralci s sredine igrišča (Vieira, Tudor, Ballcak, Gerrard), dvema svetlobno hitrima krilnima napadalcema (Henry, Duff, Vicente, Robben), pretkanimi ofenzivci(Ronaldinho, Kaka, Rosicky, Vicente), ki znajo driblati in pošiljati smrtne predložke zanesljivim napadalcem (Adriano, Gilardino, Ronaldo, Rooney, Ibrahimovich).

11 TI SI MAČO...

...in obvladaš trike. Iz PES 4 poznani "shuffle" trik je tokrat poenostavljen na dvojni krc digitalnega križca v želeni smeri (brez ▬, seveda). Edini novi čira-čari sta flik-flak (žogo flikneš najprej v eno stran, nato v drugo z eno ter isto nogo), ki ga pa lahko izvedejo le nekateri mega zvezdniški igralci, kot so Ronaldinho, Cisse ali Zlatan. Izvedeš ga s hitrim trikratnim pritiskom na ▬. Naslednji mačo-style trik izvedeš po sledečem receptu: pritisni in drži ▬, na digitalnem križcu dvakrat hitro pritisni v poljubno smer, nato steci v nasprono smer, v katero gledaš. Kaj bo igalec storil, naj ostane presenečenje..

GZ IZIGRANO

Priguljufaj si pot do vrha z našimi TRIKI IN NASVETI

NASVETI MESECA

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES PSP

AGRESIVNI VOZNIKI
○,○,○,⊗,⊗,▭,○,○

SAMO ZELENE LUČI NA SEMAFORJIH
△,△,▭,○,○,▭,⊗,⊗

KROMIRANI AVTOMOBILI
△,▭,▭,↓,↓,▭,▭,△

ČRNI AVTOMOBILI
○,○,▭,△,△,▭,○,○

AVTOMOBILI VOZIJO PO VODI
○,⊗,↓,○,⊗,↑,▭,▭

SPREMENI VELIKOST KOLES
○,→,⊗,↑,→,⊗,▭,○

JASNO NEBO
↑,↓,○,↑,↓,○,▭,▭

STORI SAMOMOR
▭,↓,←,▭,⊗,○,↑,△

UNIČI VSE AVTOMOBILE
▭,▭,←,▭,▭,→,⊗,○

HITREJŠE ODŠTEVANJE ČASA
▭,▭,←,▭,▭,→,○,⊗

HITREJŠA IGRA
▭,▭,▭,▭,▭,▭,↓,⊗

MEGLENO VREME
↑,↓,△,↑,↓,⊗,▭,▭

POLNA ZAŠČITA
▭,▭,○,▭,▭,⊗,▭,▭

POLNO ŽIVLJENJE
▭,▭,⊗,▭,▭,○,▭,▭

NAJ TI SLEDIJO DEKLETA
↓,↓,↓,△,△,○,▭,▭

KODA ZA DENAR ($ 250.000)
▭,▭,△,▭,▭,○,▭,▭

NEISKAN
▭,▭,△,▭,▭,⊗,○,○

OBLAČNO VREME
↑,↓,⊗,↑,↓,△,▭,▭

NAPAD PEŠCEV
▭,▭,▭,▭,▭,▭,↑,△

OBOROŽENI PEŠCI
▭,▭,▭,▭,▭,▭,→,○

UPOR PEŠCEV
▭,▭,▭,▭,▭,▭,←,○

POPOLN OPRIJEM
▭,↑,←,▭,△,○,↓,⊗

DEŽEVNO VREME
↑,↓,○,↑,↓,○,▭,▭

MEDIJSKA POZORNOST
▭,↑,→,▭,△,○,↓,⊗

DVIGNI STOPNJO ISKANOSTI
▭,▭,○,▭,▭,△,▭,▭

POLJUBNO OBLEČENI PEŠCI
▭,▭,←,▭,▭,→,○,△

POČASNEJŠI POTEK IGRE
▭,△,⊗,▭,○,○,←,→

NOSOROG
▭,▭,←,▭,▭,→,△,○

SONČNO VREME
▭,▭,○,▭,▭,○,△,⊗

ARZENAL OROŽJA 1
↑,○,○,↓,←,○,○,→

ARZENAL OROŽJA 2
↑,○,○,↓,←,○,○,→

ARZENAL OROŽJA 3
↑,○,○,↓,←,○,○,→

Se ti ubija na lep, sončen dan? Uporabi trik za *sončno vreme*.

DUNGEON SIEGE 2 PC

Pritisni [Enter] med igro in +, nakar vtipkaj naslednje kode, da omogočiš želeno goljufijo. Da igri pretkanost odvzameš, vtipkaj [-] in sledečo kodo:

AKTIVIRAJ SEKVENCO RAZVIJALCEV GALERIJE TELEPORTOV (LE MED TELEPORTANJEM IGRE)
twilightzone

POKAŽI VERZIJO
version

BLEŠČEČ SREBRNI PRSTAN VEDNOSTI (+24 INTELIGENCE, +5% IZPUŠČENEGA ZLATA)
opnauticus

TAKOJŠNJA SMRT
quwhba

NESMRTNOST
drlife

MANJ 'DEDA'
exrtacreamy

VEČ 'DEDA'
superchunky

POSNAMI FILM
movie

SREBRNI PRSTAN, OROŽJE, OBLEKA
imalittalteapot

"Če pa boš preveč goljufal, pa ti odrežem prste!"

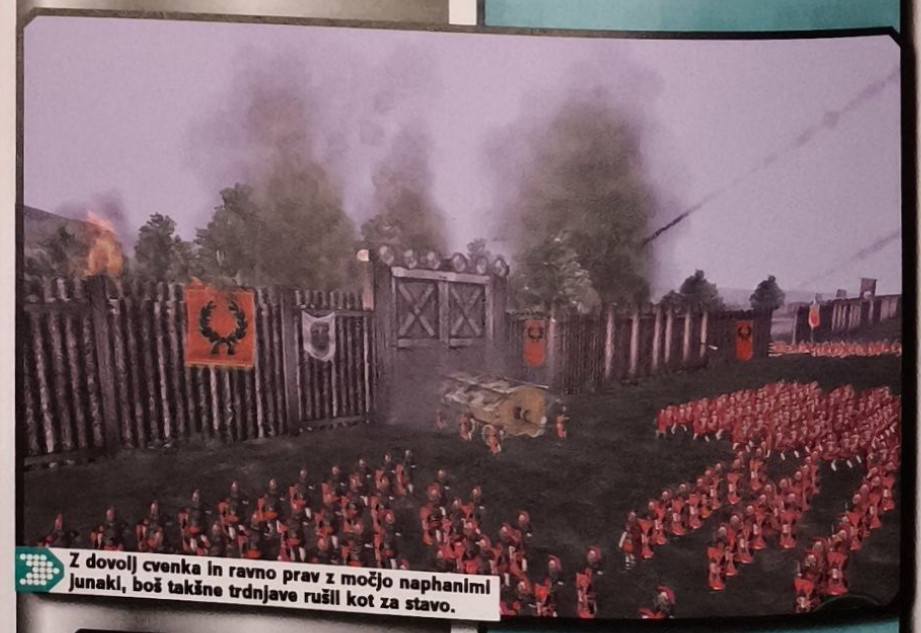
"Fantje, če ne bi bilo GameZona, bi bili razbiti kot pločevinke za grah in koruzo."

ROME TOTAL WAR: BARBARIAN INVASION PC

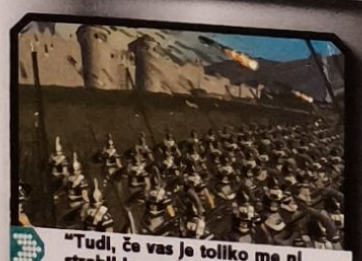
Bodi goljuf in beri dalje.Pritisni tildo [-] in vpiši sledeče kode:

DOKONČAJ VSE STAVBE, KI ČAKAJO NA IZGRADNJO V ENI POTEZI
process_cq [ime mesta]

USTVARI ENOTO Z DOLOČENIMI STATISTIKAMI
create_unit [naselbina/junak][ID enote][količina][izkušnje/oklep/orožje



Z dovolj cvenka in ravno prav z močjo naphanimi junaki, boš takšne trdnjave rušil kot za stavo.



"Tudi, če vas je toliko me ni strahli imam kodeli"

DODATNIH 20000 DENARI
add_money 20000

O(NE)MOGOČI „FOG-OF-WAR
togle fow

FREEWARE

Ker se zavedamo, da tvoja denarnica tu in tam presahne in ni neskončni vir tolarčkov, smo izbrskali zate nekaj internetnih strani, kjer je na voljo kopica brezplačnih iger. Sicer so večinoma starejšega datuma, a saj veš, podarjenemu konju se ne gleda v zobe.

1. GAME HIPPO - WWW.GAMEHIPPO.COM
Obsežna baza zastonjskih iger z visoko kakovostnimi in zanesljivimi opisi.

2. FREEWARE GAMES.NET - WWW.FREEWAREGAMES.NET
Sicer jim manjka osebja, a je kljub temu odličen vir zastonjskega igranja s širokim izborom.

3. ACID-PLAY FREEWARE - WWW.ACID-PLAY.COM
Vedno sveže ažurirana stran, vendar z močno napihnjenimi ocenami iger.

4. CAIMAN FREE GAMES - WWW.CAIMAN.US
Raztresena in v veliki meri nekritična pri razvrščanju in uvrščanju iger, kajmani vseeno nudijo zajetno bazo iger, z rednimi 'updati'.

5. HOME OF THE UNDERDOGS - WWW.THE-UNDERDOGS.ORG
Ultimativna stran zapostavljenih in odsluženih iger je zakladnica klasičnih iger, ki jih imajo na stotine.

6. JAY IS GAMES - WWW.JAYISGAMES.COM
Kotiček na spletu, namenjen večinoma spletnim igram, katerih podatkovna baza se nezadržno širi.

7. RETRO REMAKES - WWW.RETROREMAKES.CO.UK
Ime pove več ali manj vse. Retro, pač. Naslovi s predznakom Klasika. No, nekateri tudi ne.

8. MAD MONKEY - WWW.MADMONKEY.NET
Ne, ni še en King Kong. Je pa stran z opisi in prav tako obsežnim seznamom iger, free- in share-ware

9. TIGSOURCE - WWW.TIGSOURCE.COM
Večinoma namenjena šerver in spletnim igram, a kljub temu odličen prostor, kjer boste našli marsikatero kvalitetno zastonjsko igro.

10. AOTP.ROMHACK.NET (AEON GENESIS TRANSLATION PROJECT)
Vprašanje ostaja, koliko vas je takih, ki so vam Japonci (in Japonke) všeč, a če ste med njimi, je to pravi kraj za vas. Fenomenalna stran, ki takorekoč „prevaja" japonske igre v angleščino. Za nekatere boste sicer potrebovali emulator, a jih načeloma ni težko najti.

Ko domišljija postane resničnost

ATI™ RADEON® X1300 SERIES

ATI Radeon X1300
Privoščite si zmogljivo 3D pospeševanje in kakovostno sliko. ATI Radeon X1300 združuje povsem novo in učinkovito 3D arhitekturo z revolucionarno tehnologijo AVIVO in tako dosega bolj kakovostno sliko. X1300 omogoča vrhunsko vizualno zmogljivost za vse oblike zabave in dela na osebnem računalniku.

ATI Radeon X1300
Ko boste nadgrajevali svojo obstoječo grafično kartico ali kupovali nov računalnik, je ATI Radeon X1300 prava izbira, saj brez težav poganja grafično zahtevne igre, večpredstavne programe in orodja za boljšo učinkovitost pri delu.

zastopa in prodaja.

elko®
Grow to succeed. ELKO Group

ELKOTEX d.o.o.
Stegne 27, 1000 Ljubljana
www.elkotex.si

GRAPHICS BY ATI

PRODAJNA MESTA:
AOI d.o.o., tel: 03 759 09 30, Slovenske Konjice; COMTRON d.o.o., 02 300 35 00, Maribor; INFO Danilo Špitalar s. p., tel: 03 563 13 00, Trbovlje; KOTAR trgovsko podjetje d.o.o., tel: 01 420 25 00, Ljubljana; LAMAS d.o.o., tel: 01 786 90 40, Ivančna Gorica; MENTEK LOGONET d. o. o., tel: 05 427 17 47, Koper, MENTEK LOGO-NET d.o.o., tel: 05 627 17 47, Koper; PARcom d.o.o., 05 33527 00, Nova Gorica; TI d.o.o., tel: 04 583 54 44, Jesenice; Tominšek Mihael s. p., tel: 031 656 284, Otoče; TOPTEX d. o. o., tel: 03 562 52 50, Trbovlje; Trgovina Miška, tel: 04 201 44 80, Kranj; VIZUAL d. o. o., tel: 02 539 16 50, Tišina

SUPER TEST igralnih ploščkov

Testiranje na NFS: Most Wanted in FIFA 2006 in PES 5

GameZone se je dokopal do najbolj vročih igralnih ploščkov pri nas in jih postavil na test vzdržljivosti. Da bi bil test resnično popoln, smo ploščke preizkusili na več igrah, na našem ultra super PC-ju. Najprej smo preigravali vroč NFS: Most Wanted in nato še vedno aktualno Fifo 2006. Med dirkanjem nas noben plošček ni drastično razočaral, medtem ko so nas pri nogometu razočarali prav vsi, na meji zadovoljivega je bil le Thrustmaster.

Proizvajalec: Logitech **Testiranje omogočil:** Colby d.o.o. **Cena:** 11.990 SIT

Logitech: Cordless Rumblepad 2 — 88%

Na test smo dobili dva ploščka vse bolj vsestranskega giganta v igralnih pripomočkih - Logitecha. Preizkusili smo univerzalni Dual Action plošček in njegovega nabildanega bratranca, ki ima vibrirajoč značaj in je spuščen z vrvice - Cordless Rumblepad 2. Ploščka sta skorajda identična kopija Dual Shocka, kar je lahko samo prednost. Ko smo z otroško navdušenostjo odprli oba paketa in potežkali oba ploščka, nas je navdušila dobra ergonomija pri Dual Action modelu pa še posebej oprijem (med drugim zaradi rogov obloženih z gumo). Oblika obeh je minimalistična (predvsem Dual Action) in podrejena funkcionalnosti. Cordless Rumblepad je malce bolj futuristično, sila preprost v bleščeči črnini, ki jo kali le svetleč Logitechov logotip. Plastika je pri obeh izjemno prijetna na otip in pogled. Pri dirkanju sta se oba odrezala odlično, gumbi so postavljeni kompaktno, so dovolj izbočeni in zaobljeni, da ne žulijo. Prav vsi gumbi so dostopni, odzivnost pa je vrhunska, kot smo je pri Logitechu vajeni. Pri dražjem modelu sta nas seveda navdušila dva motorčka za vibriranje in več kot odlično brezžično delovanje (preizlkušeno na pet metrov, dalje pa več nismo videli na ekran). V primerjavi s Thrustmasterjevim modelom, sta pri Logitechu boljši tudi analogni ročici. 8-smerna digitalna blazinica je zanimive okrogle oblike in je tokrat malce konkaven, torej vbočen, da lahko palec počiva na sredini. Rumblepad ima še en velik plus, in sicer vzdržljivost baterij. Z enim parom boš tako lahko preigraval in dirkal celih sto ur.

In kaj nas moti (minusi z eno besedo)? Začnimo pri digitalnem blazinjaku, ki je sicer pri dirkanju deloval odlično, nato pa se je izkazal za premajhnega in nepraktičnega. Naši palci so namreč med preigravanji z lahkoto odtavali iz križca. Pri nogometnih vragolijah je namreč tudi mojster Gogi doživel prvi poraz po mnogih letih. Lahko bi bil tudi bolj kompakten, saj se nam zdi na trenutke, da nam bo ostal v rokah. Palec pa je ves čas pokrčen, kar bi rešili, če bi plošček bi za odtenek večji. Pri cenejšem modelu smo kakopak pogrešali vibracije, prikrajšan pa je tudi za brezžičnost. Pri Rumblepadu nas je presenetila teža, kar je sicer lahko tudi prednost, saj je zato plošček mnogo kompaktnejši in naslednjič, ko boš jezen, boš lahko z njim razbil tipkovnico ali nič kriv monitor.

Proizvajalec: Logitech **Testiranje omogočil:** Colby d.o.o. **Cena:** 6.780 SIT

Logitech: Dual Action — 78%

Proizvajalec: Thrustmaster **Testiranje omogočil:** Videotop d.o.o. **Cena:** 10.990 SIT

Thrustmaster: Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force — 85%

Thrustmastrov Božiček nam je postregel s svojim paradnim konjem - Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force igralnim ploščkom, s katerim se je podjetje obrnilo predvsem k pripadnikom znamenitega Dual Shock ploščka za PS2. Prvi stik z igračko je bil pozitiven, saj je le-ta vizualno nekaj posebnega zaradi rdeče barve in prozornih gumbov in 8-smerne digitalne blazinice. Tako Winsi kot PS2 konzola so plošček zaznali brez težav. Namestili smo le gonilnik, da je vibriranje delovalo kot se šika. V rokah plošček sedi odlično in ne drsi, predvsem zaradi kvalitetno obdelane gume. Prsti na ploščku počivajo in niso venomer pokrčeni. Sam D-pad, torej digitalni križec, je kompakten in ravno prave velikosti. Še ena odlika je notranji pomnilnik, ki si zapomni nastavitve, posebnost pa sta tudi dva gumba (trigger) na strani, ki ju lahko nastaviš tako, da podvajata določena gumba na ploščku. Vendar ima tudi minuse. Najbolj nas motijo prednji gumbi (5-8), ki so nameščeni preveč skupaj in z lahkoto boš, namesto da bi vklopil nitro, skočil na zemljevid. Prav tako nas motita 9 in 10 gumb, ki sta dokaj nedostopna, premajhni pa sta analogni ročici. In tudi kabel bi lahko bil daljši, če smo že pri tem.

Proizvajalec: Saitek **Testiranje omogočil:** Colby d.o.o. **Cena:** 9.300 SIT

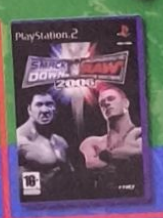
Saitek P3000 — 72%

Podjetje slovi po samosvojih igralnih pripomočkih in na test smo dobili enega njihovih igralnih ploščkov - model P3000. Že na prvi pogled je plošček popolnoma drugačen. Je brezžičen, a žal brez vibrirajočih motorčkov. Najprej nas je presenetil sprejemnik, ki je hkrati polnilec za baterijo in še stojalo za plošček. Sama oblika ploščka je zanimiva in ergonomija dobra. Rogovi so obdelani z gumo, tako da je oprijem soliden. Na sredi zija v nas ekranček, ki kaže stanje baterije. Pohvalno. Zanimiv je tudi Shift gumb s katerim podvojimo število gumbov. Plošček je od vseh na testu največji, kar bo všeč tistim z večjimi šapami, kljub velikosti in bateriji pa je eden lažjih.

In smo že pri graji. Saitekov model je enostavno preveč drugačen; kljub dolgim uram, ki smo jih preigrali z njim, nas nekako ni navdušil s svojo postavitvijo gumbov. Namesto klasične postavitve, je Saitek namreč postavil na desno stran šest majhnih gumbov, ki so nas nemalokrat ožulili in zmedli. Namesto podaje smo tako mnogokrat sprožili obupen strel. Nekako zastarel je tudi D-pad, ki je sicer dovolj velik in se je odkupil pri Fifi, vendar je pretrd in po nekaj urah so nas pošteno bolele roke.

BOŽIČNI NAKUPI

GameZone je posebej za tebe sestavil Božični jedilnik sestavljen iz izbranih dobrot. Ne piši Božičku če še nisi prebral naših namigov. Tvoja naloga pa je, da najdeš način kako prepričati Božička, da je Quake pravo darilo zate, medtem ko ti on na vsak način želi podariti štrikan puli.

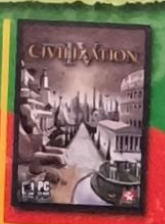


PS2

IGRA	RESIDENT EVIL 4 • Capcom	BURNOUT REVENGE • EA	PRO EVOLUTION SOCCER 5 • Konami	WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006 • THQ
V ČEMU JE TRIK?	Nič kaj Božično vzdušje. Kri, kri in kri ter mnogo črevesja in parazitov	Ogibanje prometu je tako out. Zakaj se ne bi raje prebili z zaletavanjem?	Realistična legenda se vrača. Boljša in večja!	Jaz imam moooč!
ZAKAJ BI JO KUPIL?	Izjemno izjemna, adrenalina polna igra, bolj grozna od tvoje sestre brez make-upa.	Žganje asfalta pri 320 km/h in razbijanje tekmecev te bo zapeljalo. Ho ho ho.	Še bolj realistična. PES je igra, ki bo očarala še očeta (ki bo zato preskočil Božično večerjo).	Sicer počasnejša od uličnega pretepa, ampak odlično darilo za vsa dekleta (koliko golih lepotcev)

XBOX

IGRA	HALF LIFE 2 • EA	BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD • Ubisoft	THE MATRIX: PATH OF NEO • Atari	SSX ON TOUR • EA
V ČEMU JE TRIK?	Gordon Freeman sanja o belem Božiču in resnično sovraži Črno Meso (Black Mesa)	*Reševanje vojaka Ryana je nič proti tej junaški igri*	Zakaj bi občudoval Nea v Matrixu, če pa si lahko Neo.	Zima je tukaj, SSX pa je odrasel. Zakaj? Ker se boš tokrat smučal namesto bordal.
ZAKAJ BI JO KUPIL?	Zakaj? Ker je to HL2. lol	Božič - čas miru in sreče. Dolgčas! Raje se podaj v Drugo Svetovno vojno.	Jupijaja. Tone karateja v počasnih posnetkih	Če slučajno nebo snega za Božič se vsaj pretvarjaj da si v Francoskih Alpah



PC

IGRA	QUAKE 4 • Activision	F.E.A.R. • Vivendi	CIVILIZATION 4 • Microsoft	THE MOVIES • EA
V ČEMU JE TRIK?	Po letih klanja pošasti, se pripravi da postzaneš sam ena izmed njih	Psihopatski kanibali in majhne deklice v jezerih krvi. Ali je kaj bolj prazničnega?	Najboljša potezna strategija vseh časov, in pika	Najami igralce, lučkarja in režiserja - posnami svoj film
ZAKAJ BI JO KUPIL?	The classic shooter is reborn, and Kljub slabšim ocenam je to Quake.Si drzneš da ga ne bi igral?	Psihični triler, poln streljanja, akcije in adrenalina - na to smo čakali	Da boš Božič preživel za ekranom, preklinjajoč Washingtona in Nemca.	Zakaj bi hodil v kino, če lahko kino pride na tvoj ekran

POKÉMON EMERALD
• Nintendo

V ČEMU JE TRIK?
Poseben izbor Pokemon Ruby in Sapphire, v glavnih vlogah Team Aqua in Magma

ZAKAJ BI JO KUPIL?
Je epsko luštna, tipično japonska in od nje se ne boš ločil - tipično Japonsko

MARIO POWER TENNIS
• Nintendo

V ČEMU JE TRIK?
Talentiran vodovodar iz Ruš se pripravlja, da izpraši ta zadnjo Federerju

ZAKAJ BI JO KUPIL?
Ko boš imel vrh glave dobrot, je čas za rekreacijo

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES
• Nintendo

V ČEMU JE TRIK?
Zgodovinska zgodba polna mečev in čarovnij. Potezna strategija, ki trga gate

ZAKAJ BI JO KUPIL?
Izgleda, zveni in smrdi kot Lord of the Rings - v risankasti obliki

WARIOWARE TWISTED
• Nintendo

V ČEMU JE TRIK?
Stotine zahrbtnih in zanimivih mini iger

ZAKAJ BI JO KUPIL?
Ultimativna zabava do poletnih počitnic

UTIS:

ZGODBE IZ NARNIJE:
Lev, Čarovnica in omara

+4

V GameZonu smo čakali s tem člankom do zadnje ure in naš prijazen urednik (Yare, ti si car!) je dovolil, da si med prvimi v Sloveniji ogledam v kinu film, ki sem ga čakal kot otrok na bombončke – Zgodbe iz Narnije: Lev, Čarovnica in omara. Jupi! Še bolj sem bil vesel, ker me je igra, ki smo ti jo v tej številki opisali gladko razočarala. Bil sem tako potrt, da sploh nisem mogel napraviti opisa. Zato pa sem v kino sedel poln upanja, da bo film vsaj pol tako dober kot knjige C.S. Lewisa. Brez kokic in kokakole, zgolj z odprto glavo sem sedel v drugo vrsto – da bi bil bliže pogumnim Pevensiem.

Gre za tipično zgodbo o dobrem in zlu, ki se začne v vojno vihro zajeti Angliji. Štirje otroci; Lucija, Suzana, Edmund in Peter najdejo skrivnostno omaro, ki je prehod v čarobni svet – Narnijo. Narniji že več kot 100 let vlada zlobna Ledena čarovnica Jadis, ki je prestol odvzela pravičnemu vladarju, mogočnemu levu Aslanu. In od štirih otrok je odvisno ali bo v Narniji spet zavladala poštenost in dobrota. V bitki proti Ledeni čarovnici se spopadejo z njenimi podrepniki z željo, da bi osvobodili prebivalce večnega suženjstva in bede.

Zgodbe iz Narnije, je pravi božični film, še posebej če so ti všeč bitke in skrivnostne pošasti iz Lord of The Rings. Tako kot igra, je tudi film poln humorja, za kar je odlično poskrbel režiser obeh delov Shreka. Ampak zgodba, zgodba je pa zakon! Sam sem se domov vračal vesel, poln topline, veselja in radosti, malce melanholičen in otožen ker sem moral iz kina. V zraku sem zaduhal vonj po Božiču, vonj po keksih in božičnem čaju in hrustljavih rebrcah. Pa čeprav sem bil na zatohlem parkirišču...

NAROČI SE IN PRIHRANI

Pokliči modro številko
080 23 13 in se naroči sedaj!
Ob tvoji modri odločitvi za celoletno naročnino, prejmeš dve številki brezplačno!! Če se greš malo matematike, to pomeni, da plačaš le 10 številk!!

popolno živo božično darilo

GAME ZONE
PRIDRUŽI SE IGRI

Veliko muzike za malo denarja.

Svet za prijatelje glasbe je na

vodafone live!™

POLIFONIČNE MELODIJE

BOŽIČNE		
Colonia	Božična noč	PM DGGAMW
	I Wish You A Merry Christmas	PM DGJAGT
Wham	Last Christmas	PM WDGGM
Band Aid	Do They Know It's Christmas	PM WAAJA
Elvis Presley	White Christmas	PM DGGWWG
	Here Comes Santa	PM DGGWWT
	Jingle Bell Rock	PM DGJAAA
	Joy To The World	PM DGJAAG
	Jingle Bells	PM TWDJD
Mariah Carey	All I Want For Christmas	PM TWDAA
POPULARNE		
Alya	Občutek	PM DDTJAP
Turbo Angels	Naj se dviga	PM DGATDM
Magnifico	Giv mi mani	PM DDDTDA
Vlado Kreslin	Vsak si želi	PM DDAJAP
Parni Valjak	Jesen u meni	PM DADMDA
Madonna	Hung Up	PM DGADTT
Robbie Williams	Tripping	PM DDTGDJ
DJ Sammy	Heaven	PM JDATA
Bob Sinclair	Love Generation	PM DGAPMG
Nickelback	Photograph (Pop Version)	PM DDWJAJ

Melodije si lahko naložiš tudi tako, da na 9999 pošlješ SMS s ključno besedo, navedeno poleg vsebine (npr. PM DGGAMW).

V vsakem primeru preveri, katere storitve in vsebine podpira tvoj telefon.
Vse informacije o cenah in ponudbi najdeš na **www.simobil.si** in na brezplačni telefonski številki **080 40 40 40**.

Si.mobil d.d., Šmartinska cesta. 134b, SI-1000 Ljubljana | www.simobil.si

Ujemi svet

si.mobil
vodafone

King Kong: The Official Mobile Game of the Movie

Racing Fever™ GT

Asphalt Urban GT 2

World Poker Tour Texas Hold'em

Santa's Puzzle Party

Street Soccer 2

DRIVER™: VEGAS

1943

Pirates Ahoy

Igre si lahko naložiš tudi tako, da na 9999 pošlješ SMS s ključno besedo, navedeno poleg vsebine (npr. IG DMTA).

V vsakem primeru preveri, katere storitve in vsebine podpira tvoj telefon. Vse informacije o cenah in ponudbi najdeš na **www.simobil.si** in na brezplačni telefonski številki **080 40 40 40**.

King Kong Mobile game: © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. **DRIVER™: VEGAS** © 2005 Atari, Inc. All rights reserved. Background Technology © 2005 Glu Mobile. All rights reserved. DRIVER and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Atari, Inc. **Asphalt Urban GT 2** © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gameloft logo and Asphalt: Urban GT are trademark of Gameloft in the US and/or other countries. All manufacturers, cars, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. © 2005 pussycat dolls llc. All rights reserved. **World Poker Tour** & Spade Card Design are trademarks of WPT Enterprises, Inc. © 2005 WPT Enterprises, Inc. All Rights Reserved. **1943** © CAPCOM **Santa's Puzzle Party** © 2005 GAMGO, All rights reserved.

Ujemi svet

simobil vodafone

Si.mobil d.d., Šmartinska cesta. 134b, SI-1000 Ljubljana | www.simobil.si

Mobil

Ko se cijaziš v nagnetenem avtubusu, dolgočasiš na drdrajočem vlaku ali čakaš na sveži pasulj, kako si bolje krajšati čas kot z mobilcem, ki ti varno počiva v žepu? Ne, tako zagotovo ne. Moraš ga izvleči iz žepa, palce pred kazalce ter poženi katero izmed naslenjih iger!

Lepo je biti milijonar

Enega najbolj popularnih kvizov lahko sedaj preizkusiš tudi na svojem mobilcu! Preizkusi svoje znanje in si priigraj milijone! Na voljo imaš kultne tri pomoči, ki ti bodo pomagale, če se boš znašel v težavah! A bistroum kot si, se boš skozi vprašanja najbrž sprehodil. Misliš, da zmoreš? Poskusi!

Cena: 600 sitnih

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Agent Sam Fisher se v novi različici misije Splinter Cell znova spopada z gverilci. Ob odlični grafiki in drugih efektih, ki spremljajo Fisherja na poti k zmagi, agent hodi tudi s sencami in si s streljanjem v reflektorje ustvarja nove priložnosti za skok za sovražnikovo črto.

Cena: 300 sitnih

Rayman 3

Rayman 3 je nova epizoda simpatičnega Raymana. Usoda sveta je (spet, seveda) v njegovih rokah. Uporabiti boš moral vse svoje znanje in reflekse, da boš rešil Raymana pred številnimi pastmi. Ne pozabi pobirati bonuse, ki ti lahko prinesejo dodatno življenje. Raymanovi sovražniki so: gusarji, bombe, črni kosmatinci in ostale nadloge. Ne ustraši se, z malo sreče ti lahko uspe!

Cena: 300 sitnih

P.S.: Večina iger je prirejena za večino telefonov, če je na voljo prav za tvoj model pa preveri na **http://vfjava.simobil.net/**

e igre

Burger Time Special

Legendarna igra se je vrnila! Misliš, da lahko pomagaš kuharju pripraviti hamburger? Pazi se zlobne hrane, ki te bo poskušala zaustaviti! Pobegni, posuj jo s poprom ali pa ji na glavo vrzi hamburger. Smeha in zabave polna pekarna!

Cena: 900 sitnih

Undercover Babes Christmas Edition

Opozorilo! Igra ni primerna za maldino mlajšo od 18 let. Igra prav tako ni na voljo za (pre)veliko število mobilnokov. Preverjeno!

A vendar, božični čas še nikoli ni bil tako seksi. Božičkova nagajiva dekleta je zajela zlobna energija. Potrebujejo junaka, ki bo popazil nanje in jih rešil. Božiček tokrat ne bo imel nič proti, če jim boš pomagal. Če boš uspel, boš nagrajen kot še nikoli.

Cena: 600 sitnih

Crash 'n' Burn Turbo

Crash 'n' Burn Turbo je bencinska igra, polna drsenja, krofov, 400 wattnih ojačevalcev in uličnega dirkanja. Izberi avto, naredi ga za svojega in pojdi na dirko. Za druga in tretja mesta v tej igri ni nagrad. Žgi gumo na šestnajstih različnih stezah. Priveži se, kajti konji so tu res brutalni. Naj konkurenca ostane v dimu tvojega nitra!!

Cena: 300 sitnih

Slika pove več kot tisoč besed.

Povej svoje, izberi sliko ozadja na

vodafone live!™

Slike si lahko naložiš tudi tako, da na 9999 pošlješ SMS s ključno besedo, navedeno poleg vsebine (npr. SL DGDMTT).

V vsakem primeru preveri, katere storitve in vsebine podpira tvoj telefon. Vse informacije o cenah in ponudbi najdeš na **www.simobil.si** in na brezplačni telefonski številki **080 40 40 40**.

Si.mobil d.d., Šmartinska cesta. 134b, SI-1000 Ljubljana | www.simobil.si

Ujemi svet

si.mobil vodafone

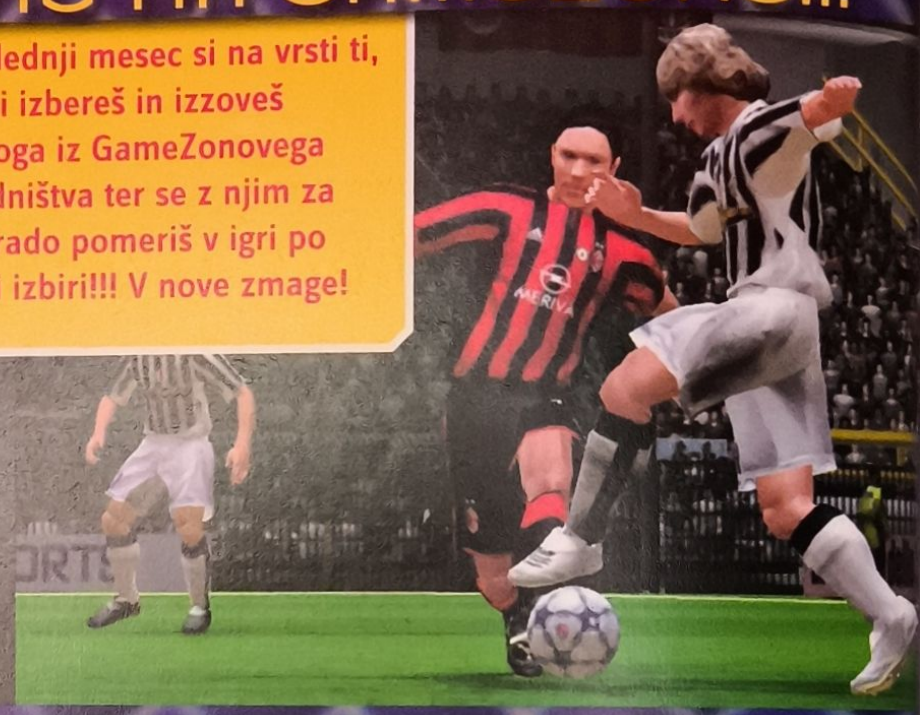
BODI ZVEZDA

GAME ZONE
PRIDRUŽI SE IGRI

PRIIGRAJ SI NAROČNINO NA GAMEZONE!!!

Še ena zadeva samo za tebe? Jasno!! Tokrat te naš Gogi izziva, da se pomeriš z njim v dveh polčasih FIFE 2006 ("Zaradi mene lahko tudi 2005, meni je vseeno, jaz sem itak Fifaking!" - Gogi). Nagrada? Če ga premagaš, letna naročnina na GameZone, če igraš z njim neodločeno polletna naročnina, če izgubiš...hmm. Kaj potem? Velja, tudi če slučajno izgubiš, ostaneš zmagovalec in prejmeš naslednjo številko brezplačno na dom. Dovolj fer, kaj praviš? Še to. Vsi, ki bi Gogiju radi pokazali kako se igra nogomet, in da so štucni štucni in ne nogometne dokolenke, pišite na izziv@gamezone.si ali gogi@gamezone.si.

Naslednji mesec si na vrsti ti, da si izbereš in izzoveš nekoga iz GameZonovega uredništva ter se z njim za nagrado pomeriš v igri po tvoji izbiri!!! V nove zmage!



V NASLEDNJI ŠTEVILKI
na policah 10. januarja

GAME ZONE
PRIDRUŽI SE IGRI

» PRVI DEL ŠTIRIDELNEGA MEGA POSTERJA

» TEMA MESECA: IGRE, KI SO KROJILE ZGODOVINO

» VELIKA NAPOVED - ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

» VELIKI TEST GRAFIČNIH KARTIC

» VODIČ PO BLACK & WHITE

PLUS

» OGROMNO ŠTEVILO OPISOV IGER

» ŠTEVILNE NOVICE IZ NOGAVICE

» SPOZNAJ VITEZE RESNICE

VAŠ PRAKTIČNI VODIČ DO BOLJŠIH FOTOGRAFIJ

Digitalna kamera

Revija za digitalno fotografijo

www.digitalnakamera.net
tel 02 330 3301

ŠTEVILKA 13 ŽE V PRODAJI

BREZPLAČEN CD-ROM

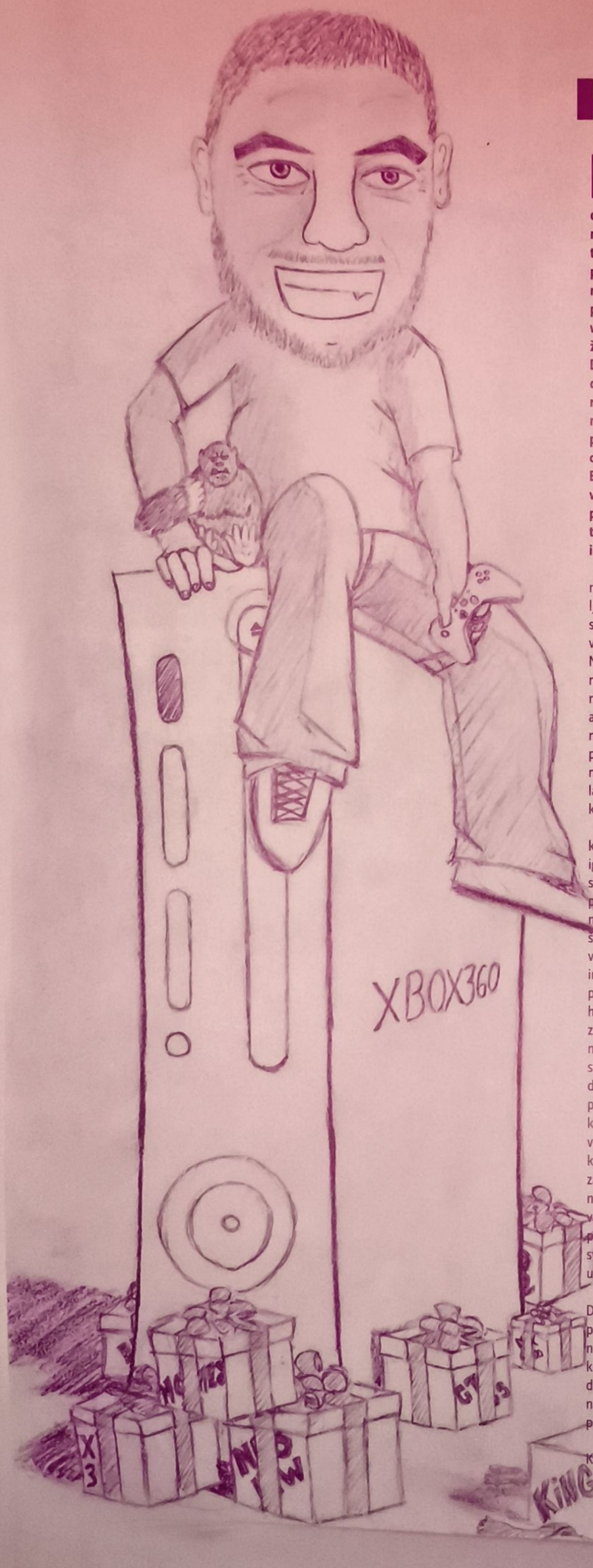
VSEBINA REVIJE

- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- OBVLADAJTE MERJENJE OSVETLITVE
- PREIZKUSITE SVOJ FOTOAPARAT
- OPISI 10 NOVIH FOTOAPARATOV
- PRIMERJALNI TEST OPREME ZA STUDIJSKO OSVETLJAVO
- PROFIL: DEAN DUBOKOVIČ
- SELEKCIJE V PHOTOSHOPU
- PREIZKUSNI NATISI

2 NASLOVNI TEMI

- POSTAVITE FOTOGRAFSKI STUDIO
- DRZNI PORTRETI

IDEJE ZA FOTOGRAFIRANJE, NOVI IZDELKI, POSNETKI BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...



Zakaj (še) nisem kupil xboxa 360?

Elektronska zabava končno tudi v Sloveniji postaja pravo potrošno blago. Tisto, kar je bilo nekdaj domena računalniških navdušencev, je zdaj moč dobiti v vsaki malo bolje založeni trgovini - da, tudi v takih, ki so nekdaj prodajale samo železnino. Ne, ne mislim računalniških komponent. Govorim o prodajalcih, ki so do nedavna ponujali vijake, okovje, kompresorje in motorne žage. Kar sprehodi se po njihovih centrih. Dobiš lahko prav vse; od domačega kina pa do igralnega ploščka, osebni računalniki so razstavljeni že v trgovinah s špecerijo, medtem ko zapisljive CD-je in DVD-je premore vsaka bencinska črpalka, dostikrat celo ceneje kot specializirane prodajalne. Ekonomisti in podobni strokovnjaki bi verjetno na tem mestu govorili o "kritični penetraciji," kmečki očanci pa predvsem o tem, da zdaj bo pa res treba kupiti, ker imajo že sosedovi.

Toda eno področje še vedno ostaja dokaj nepopisan list: igralne konzole. Te se v naši ljubi kokoški nikakor ne primejo. O ja, stanje se je v novem tisočletju znatno izboljšalo, vendar to še vedno ni to. Playstation ali Nintendo sta še vedno domeni najstniškega mulca na malem televizorčku v sobi. Hej, mama mora vendar gledati Jamieja Oliverja, ata Kmetijsko oddajo, babica pa mehiške nadaljevanke! Poleg tega konzole poneumljajo, ker so dobre samo za igrice! Ne, mi bomo imeli računalnik, da bo smrkavec lahko pisal seminarske naloge, mama vodila kozjo farmo, fotr pa oddal dohodnino.

Vsi vemo, kako se ponavadi ta zgodba konča - računalo služi predvsem nabijanju iger, ker pa smo kupili tistega iz špecerije, sinko kaj kmalu ni zadovoljen s kakovostjo prikazanega in ugotavlja, da računalniku manjka marsikaj. Prva stvar je žicanje za širokopasovni dostop, da ne bo treba po igrice v trgovino in po filme v videoteko. Pa saj to imajo vsi sošolci, pa ful je kul, pa ja, res bom priden v šoli in vedno bom nesel ven smeti in hodil po drva. Tako oborožen mladec potem začne prelivati piratsko bogastvo medmrežja na svoj disk in znova ugotovi, da igre nočejo steči, da se filmi zatikajo (ergo, kupi original), da 3D Mark pokaže grozljivo nizko številko in prične se moledovanje za novo grafično kartico, močnejši procesor, več pomnilnika, večji disk in splošno friziranje računalniške katrce v ferrarija, ki mu ga bodo sošolci zavidali. In potem, ko bo računalo ustrezalo njegovi viziji (ter pokurilo elektrike za pol vasi), se bo znašel še pred eno oviro: igre je potrebno najprej namestiti, potem prilagoditi svojim željam in potrebam in šele nato lahko uživamo.

Pri konzolah vsi ti koraki odpadejo. Dovolj je, da v napravo vstavimo DVD, pograbimo igralni ploščček in se zavalimo v naslanjač. Cena? Manj kot spodobna grafična kartica. Prav tako vsaka spodobna konzola dandanes predvaja filme. In osebki, ki so raje na Temni strani(TM), lahko svoje aparate priredijo, da poganjajo piratsko robo.

Se nam torej zdijo konzole nepotrebne? Ker njihovo nalogo zadovoljivo opravlja računalnik? In s svojo ozko namenskostjo nimajo tržne niše? Ne bi rekel. Poglejte si predvajalnike DVD/DivX. Še bolj ozko so specializirani, pa ga imajo vsi moji sosedi. Ena izmed znanih trgovskih verig ti ga podari ob nakupu štedilnika ali pralnega stroja, madonca. Pa morda gledamo na njih kot na igrače za otroke? Tudi ne. Če je kak stereotip povezan s PS2 ali xboxom (pustimo nintendo malo ob strani, ker slednji res uživa sloves otroške igrače mnogim kvalitetnim in zelo odraslim naslovom navkljub; Mario je pač srčkan), potem je to podoba najstnika (vedno moškega spola), ki je srednje vase zaprt, v šoli zmeren piflar in raje, kot da bi šel na gasilsko veselico, gleda Zvezdne steze/vrata/vojne. Recite mu kar koli, a ne morete mu reči otrok. Ampak v tem grmu bržkone tiči zajec. Ljudje se bojijo, da bodo z nakupom konzole sami postali podobni prej opisanemu!

NE.

Vse prej našteto so bolj kot ne izgovori in ne razlogi za odvračanje od nakupa. Moja hipoteza je mnogo preprostejša: Slovenci igranja videoiger še nismo privzeli kot družabni dogodek in ga uvrstili na enako mesto kot kegljanje, nogomet, biljard, tarok, ples, kopanje ali skupinski seks. Zato se porajajo stereotipi, zato pravimo, da dekleta ne igrajo iger (čeprav jih!), zato se nam pred oči naslikajo špeglasti mozoljavi najstniki. Ker je igranje še vedno hobi za zanesenjake. Ker mrežne zabave prirejajo zanesenjaki. Ker nas še ne zanimajo igralni saloni, kamor bi se druščina po kinu šla pozabavat v dirkanju, plesu ali streljanju drug proti drugemu. In ker mi, zanesenjaki, hočemo po malem ohraniti svojo elitnost in se družimo zgolj s sebi enakimi, namesto da bi povabili kup prijateljev in jih pozvali, naj se pomerijo med sabo v novem športu.

Mi sami smo torej tisti, ki se odrivamo na rob. Ne stigmatizira nas družba, raje se od nje ogradimo sami, z izgovorom, kako nerazumljeni smo. Ne iščimo le sebi enakih, raje iz bogate zakladnice iger potegnimo kako res zabavno in jo predstavimo igričarskim devičnikom. Smejmo se z njimi, ko počnejo neumnosti, dajajmo jim namige, navijajmo ob njihovem napredku. Morda vas bo spreletelo, da se v resnici še bolj zabavate, kot če bi igrali sami. Igre naj združujejo, ne pa da se zaradi njih osamite oziroma komunicirate le še s par znanci z interneta, ki jih verjetno ne boste videli nikoli v življenju. In le upam lahko, da bomo tudi mi z revijo pripomogli k širjenju zavesti o igrah kot splošni ljudski zabavi.

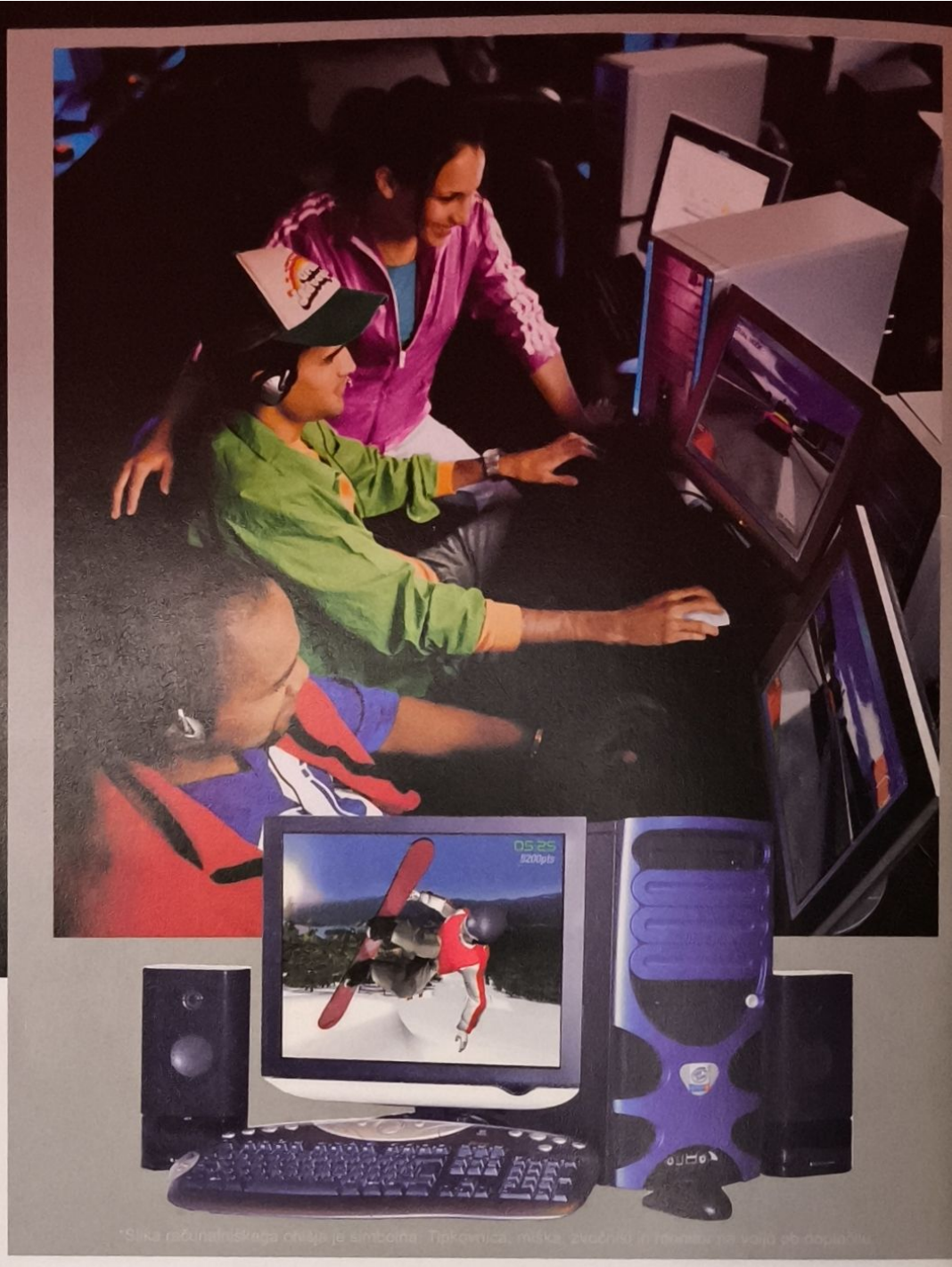
Seveda pa vse zgoraj navedeno nima nobene zveze s tem, zakaj (še) ne bom kupil xboxa 360. Simpl. Na policah ni še nobenih poštenih iger. Vrh vsega se pa po prvih poročilih stvarca rada sesuje, kar nikakor ni kul, če ste ravno sredi postavljanja novega rekorda v Project Gotham Racing 3 na svoji popolnoma novi pridobitvi, po možnosti pred zlobno hehetajočimi se mladci, ki so malo prej kidali gnoj. Ne, toliko eliten pa še želim biti, da jim bom igro pokazal tako, kot se spodobi. Microsoft, moj denar dobiš, ko boš izdal vsaj SP1.

KONČNI CILJ:
Oblikuj končno podobo novega sveta.

TRENUTNI CILJ:
Preživi naslednjih 10 minut.

Razvijaj svojo vojsko. Vodi armade. Inspiriraj narode. Z vašim bleščečim strateškim načrtovanjem in neusmiljeno bojno taktiko, oblikujte nov svetovni red. Zgradite nov imperij. Boste zmogli preživeti dovolj dolgo?

Več iger! Več zabave!



Doživite izjemno hitrost v igrah z Butterfly Admiralom, ki ga poganja Intel® Pentium® 4 procesor s HT tehnologijo.

Prepustite se zabavi z JAE Butterfly Admiralom!

Prepustite se zabavi z najboljšim prijateljem vsakega igričaja. Butterfly Admiral uporablja Intel® Hyper-Threading tehnologijo za višje hitrosti v najsodobnejših igrah in procesno zahtevnih uporabnih programih.

Lastnosti:

- **Intel® Pentium® 4 procesor 630 (3.0 GHz, 2 MB L2 cache, 800 MHz FSB)**
- **Intel® 915PL Express vezni nabor**
- **512 MB DDR pomnilnika v dvokanalni navezi**
- **GeForce 6600 grafična kartica s 128 MB pomnilnika**
- **DVD±R/RW zapisovalnik črne barve**
- **160 GB trdi disk za vaše video posnetke, glasbo in slike**
- **atraktivno računalniško ohišje s 420W napajalnikom**

169.900

CENA RAČUNALNIKA BREZ MONITORJA (Z DDV).

232.780

CENA RAČUNALNIKA Z LCD MONITORJEM (Z DDV).

JAE
www.jae.si

JAE d.o.o.
Brnčičeva 13
GTC Črnuče
1000 Ljubljana
tel: (01) 5896 226, internet: www.jae.si

Hyper-Threading tehnologijo zahteva računalniški sistem z Intel® Pentium® 4 procesorjem, ki podpira Hyper-Threading tehnologijo in vezni nabor, z vgrajeno HT tehnologijo, BIOS in operacijski sistem.

Hitrost delo-anja je odvisna od vgrajene strojne opreme in programske opreme, ki jo uporabljate.

Za podrobnosti o HT tehnologiji in podprtih procesorjih obiščite spletno stran http://www.intel.com/info/hyperthreading/

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.